NOTICIAS – CÓMICS – PASATIEMPOS – OPINIÓN – PÓSTERS – HENTAI

MANGA

Minami

Año 5 - Número 40 - Incluye CD-ROM - 4,80

HARRY POTTER

Te contamos al detalle el 5º libro

Macross Plus

y además...

Touch - Memole
Manual del ligue...
Wish - Mao-Chan
El Monje - Zu Warriors

LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS

00040

8 414090 223881

OPERACIÓN FRIKI – LABORATORIO CIENTÍFICO – CORREO – CARÁTULAS

CONTINUARÀ

VIA LAYETANA 29, 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21
E-MAIL · enric@continuara.jazztel.es

TENEMOS SERVICIO DE
VENTA POR CORREO
SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO

CADA MES TODAS LAS
NOVEDADES
NACIONALES Y DE
JAPÓN

- ARTBOOKS
- MANGAS
- REVISTAS DE ANIME
- REVISTAS DE COMIC
- REVISTAS DE J-POP
- CD'S Y CD SINGLES
- TRADING CARDS
- MERCHANDISING...

EJEMPLO A SEGUIR

¿Qué tal lleváis las vacaciones? Espero que bien. Y los que estéis trabajando y no sea este vuestro periodo de vacaciones, ¡ánimo! Sea como sea, espero que todos estéis sobrellevando bien este calor agobiante y sacando provecho de las ventajas del verano. Pero centrémonos, que este mes quiero hablar de algo bastante importante. Veréis, resulta que hace poco en la revista Pronto salió un reportaje de una chica que había vencido al cáncer. Esa chica, de nombre Irina, resulta que era una gran aficionada al manga, y de hecho esa afición fue muy importante a la hora de luchar contra esa terrible enfermedad. Y quiso la casualidad que le hicieran una foto en su habitación, donde se ven pósters de por ejemplo Fushigi Yugi y... sí, Minami. Al ver esto, me puse en contacto con José Luis Puertas, y ambos tuvimos muy claro que esta chica se merecía nuestro reconocimiento y felicitación por haber sido tan valiente y haber derrotado nada menos que al cáncer, y nuestro agradecimiento por habernos elegido, pues que alguien así nos haya escogido a nosotros supone un orgullo.

Abajo, Irina, una entusiasta del cómic japonés, con el retrato que le hizo Wataru Yoshizumi cuando viajó al país nipón.

Por tanto, desde aquí quiero invitarla a ponerse en contacto con nosotros (y supongo que JL hará lo propio en su revista) para charlar con ella y regalarle entre otras cosas una suscripción a la revista.

Sin embargo, no todo son buenas noticias, y desgraciadamente debo aclarar un poco lo del ataque que ya comenté brevemente el número anterior. Se trata de un menosprecio al manga que desde la revista El Jueves realizó alguien del renombre de Forges. Al verlo, rápidamente nos pusimos en contacto con ellos, pero no hemos visto que hayan hecho nada al respecto. Les daremos otra oportunidad antes de tratar todo esto convenientemente en La Palestra.

Y ahora sí, toca centrarse en la revista, pues sin duda habréis notado algunos cambios (aparte de la nueva maquetación, claro). El primero es que ya no se incluye hentai en el CD, medida que se adopta para prevenir que dicho material llegue a alguien que no tenga todavía edad para ello (aunque tranquilos, la sección hentai de la propia revista sí que continúa). Y el segundo es que ya no ponemos en la portada lo de que somos los más vendidos del país ni lo de que estamos anunciados en TV. Veréis, aunque a los detractores oficiales les ha faltado tiempo para decir que es porque ya no lo somos y tal, esto no podría estar más alejado de la realidad, seguimos siendo la revista número uno con diferencia, con mucha, y por supuesto nuestro anuncio sigue pudiendo disfrutarse en TV, lo que pasa es que como en el número anterior reestructuramos el aspecto gráfico de la revista, aprovechamos para cambiar algunas cosas, y una es esa, pues una vez ya que ha puesto un cierto tiempo y la gente ya lo sabe, queda un poco mal tenerlo siempre. Eso no quita que alguna vez lo volvamos a poner para recordarlo o para que los nuevos aficionados recién incorporados lo sepan. De igual modo, yo también dejaré de decir que somos los más vendidos a todas horas, pues aunque lo hacía porque sabía que eso provocaba severas úlceras en la competencia y entre el sector de los detractores oficiales comidos por la envidia, hasta yo he llegado a cansarme de ello.

Así pues, abandonaremos esos anuncios hasta que la situación aconseje recordarlo, pero como digo, eso no quiere decir que la cosa haya cambiado. No lo ha hecho, seguimos siendo la revista número uno del sector, y la cosa no tiene pinta de ir a cambiar a corto ni medio plazo.

Por último, desmentir un rumor que últimamente ha corrido como la pólvora, y que reza que yo este año no iba al salón del manga de Barcelona porque me retiraba. Bien, mi presencia o ausencia en el evento depende por entero de la fecha de la boda de un amigo, y respecto a mi retirada, mi puesto en la revista está asegurado al menos hasta que comience el nuevo curso, momento en el que, según el destino que me den, me plantearé dejarlo o continuar, pero vamos, todo indica que será un destino muy bueno y que no tendré problemas en seguir compaginando mi curro de profe con el de jefe de la revista, así que tranquilos los verdaderos aficionados (y lo siento por los cuatro amargados que hubieran celebrado mi marcha).

Y eso es todo por ahora, ya podéis sumergiros en las refrescantes páginas de este número veraniego de la revista de manganime más vend... que nooooo, que es una broma, que ya he dicho que lo dejaba por un tiempo ;)

Nos leemos el mes que viene, frikis míos, porque por supuesto nosotros, sabiendo que esta es una época de mucho tiempo libre, no tendremos vacaciones para que así a vosotros no os falte vuestra dosis mensual. Eso sí, a cambio pensad un poco en nosotros y enviadnos mentalmente ese pedazo de culo que visteis el otro día en la playa/piscina, que nosotros también tenemos derecho a disfrutar un poco ^^U. A cambio, yo publicaré unas fotos que nos ha enviado una lectora cuando menos... ummm... interesantes, je, je, je... aquí os dejo una pequeñísima muestra (una vez más, la realidad supera a la ficción).

Todo lo que encontréis de este estilo nos lo mandáis urgentemente vía telepatía (o foto de móvil, o como sea...)

Las lectoras de Minami se van soltando el pelo...

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

kan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· an
Todo depende del punto de vista
de cómo
se escribe,
se lee...
kan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· an

Minami

AÑO 5 - NÚMERO 40

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. ^Gea^, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo y Dani "Argonath"
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos: Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetació: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
STREET FIGHTER

03 Editorial
05 Sumario
06 Noticias
14 Macross
19 Mao-Chan
20 Touch
28 Wish
30 Street Fighter
38 Shaman King
41 Memole
42 Laboratorio Científico
44 Hentai
46 La opinión de Lázaro
48 GreenWood
49 La torreta de Mazinger Z
50 La opinión de los lectores
52 Harry Potter
54 Zu Warriors
55 El Monje
56 Cómic
58 Pasatiempos
60 Correo
63 Carátulas
Touch
Shaman King
65 Suscripción
66 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...

Azake Ediciones, Glénat, Ivréa, Jonu Media, MangaLine, Norma Editorial, Planeta DeAgostini Comics, Selecta Visión, ADV Films, Arait Multimedia S.A., Bandai Entertainment, Central Park Media, Fox Kids, Manga Films, Pioneer, Viz Video

por Mazochungo y Lázaro

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Como no podía ser de otra forma, las noticias veraniegas de Minami vienen bien calentitas. Allá vamos.

Empezamos hablando del cómic en papel. Por supuesto, siguen en pie todas las novedades ya mencionadas en el pasado número y que irán apareciendo durante los próximos meses, además, por supuesto, de seguir adelante la edición de las obras que fueron novedad con anterioridad. Aparte de todo ello, este mes os mencionaremos también los siguientes lanzamientos, que, aun siendo pocos, merecen la pena:

Editorial Ivrea adelanta la edición de la serie **DNAngel** (recordad que en principio nos dijeron que sería para septiembre, pero al final saldrá para finales de julio (es decir, cuando leáis esto)). Esta obra de *Yukiru Sugisaki* (a la que quizá conozcáis por su obra **Candidate for Goddess**) ha logrado un tremendo éxito en Japón gracias a un fabuloso argumento que combina multitud de géneros, estando aún inconclusa (aunque se estima que terminará en el tomo 12-13, yendo actualmente por el 9). Su protagonista, *Daisuke*, que acaba de celebrar su decimocuarto cumpleaños -y acaba también de ser rechazado por su primer amor-, se verá transformado en *Dark*, un ladrón legendario, a causa de una curiosidad genética que lo controla desde su interior. La única manera de librarse de ese control consiste en emprender una asombrosa aventura en busca de un objeto que... no tiene por qué ser un objeto. En la edición que nos ofrece Ivrea destaca el precio de cada tomo, que será de 6,9 €. En el primer tomo, además, se incluye como extra la obra debut de la autora (que pese a ser mujer tiene un estilo de dibujo muy shonen -de chicos-).
Por supuesto, con este estreno irán **Slayers** 6 y **Escuela de Brujas** 3. A los que se unirán pronto **Planchette** 2 y **Slam Dunk** 6.

A lo largo de julio Ediciones Glénat tenía previsto editar, siguiendo con su línea de libros de ilustraciones, el "artbook" de **Love Hina** titulado "Ani Hina", el cual recoge los mejores dibujos realizados por *Ken Akamatsu*, así como una historia inédita realizada exclusivamente para su inclusión en este libro. Pero las últimas noticias indican que la cosa se retrasará un poco. En cualquier caso, constará de 120 páginas a todo color y su precio será de 20 €.

Por otro lado, vuestras tiendas de cómics disponen desde hace ya unas semanas de la novela gráfica **Memorias**, de *Katsuhiro Otomo*. La desbordante imaginación de *Otomo* da forma a futuros perfectamente ordenados y caóticos al mismo tiempo, a mundos espaciales habitados por peculiares seres y todo tipo de contrastes quedan recogidos en esta edición que Editorial La Cúpula nos ofrece al precio de 6,2 €.

Acabamos con Planeta, que ya ha adelantado algunas de sus novedades para el Salón del Manga de Barcelona. Son:
· **Manos entrelazadas** (Kono te wo hanasanai) de *Miho Obana* (la de *El juguete de los niños*), 2 tomos de 192 y 208 páginas más cubiertas y sobrecubiertas. Sentido de lectura oriental. 6,95 euros.
Kou vive con su hermano mayor y, desde que murieron sus padres, llevan juntos la tienda de la familia.
Pese al tiempo pasado, *Kou* nunca ha podido olvidar a su primer amor, una niña que vivía en la casa de al lado cuando era pequeño, *Yukako*, que desapreció un día dejándole tan solo una nota de despedida...
· **El lobo solitario y su cachorro** (Lone Wolf & Cub) Guión: *Kazuo Koike*. Dibujo: *Goseki Kojima*. 10 tomos de 400, 416 y 432 páginas más cubiertas. Sentido de lectura oriental. 10,95 euros
Posiblemente el manga adulto más conocido en Occidente, Lone Wolf & Cub llega por fin a España. Un manga histórico en todos los sentidos de la palabra.
· **Fénix** vol. 2 - El pájaro de fuego 1, de *Osamu Tezuka*. 2 tomos de 176 y 192 páginas. 7,50 euros.
Regresa **Fénix**, del sagrado *Tezuka*, presentando ahora la saga titulada El pájaro de fuego en dos tomos idénticos a los originales, pero que conservan las características del primer volumen de esta edición.

Terminamos la parte manga anunciando el final del conflicto Mangaline-Otakuland. Tras tanto tiempo, finalmente hay acuerdo y las cosas se aclaran: Los derechos son de Mangaline, y son ellos quienes seguirán editando las series, salvo obviamente las que sí sean propiamente de Otakuland. Además, ambas editoriales tienen preparadas novedades para después del verano. La noticia se hará pública y oficial a primeros-mediados de julio.

Como veis, las vacaciones veraniegas traen consigo una relajación en la aparición de nuevas series, pero recordad que a la vuelta de la esquina está el salón de Barcelona...

En cambio en el campo del anime sí hay más cosillas que comentar.

Para empezar, nos daremos un paseo por los títulos que nuestros canales de TV nos están ofreciendo en estos momentos.

Por un lado, Antena 3 ha devuelto a su parrilla la serie **Wedding Peach**, que, si os acordáis, se estrenó hace ya bastantes meses y fue retirada al llegar al episodio quinto... También en el mismo horario que la anterior, vuelven a la carga con **Supercampeones** (Captain Tsubasa J). Y posiblemente al término de esta les dé por emitir los nuevos episodios de **Road to 2002**. Siguen con **Beyblade** y además emiten las series de dibujos de **Spiderman** (la de 1967, sólo que restaurada) y **El increíble Hulk**. Desgraciadamente no podemos ofreceros los horarios, ya que los cambiarán el 14 de julio y todavía no tienen los definitivos. Ah, sí, y también emiten **Power Rangers Wild Savage** (Poder Salvaje) (¡Eh! Alguien habrá a quien le guste...).

Asimismo, os recordamos que, tal y como Minami tuvo el honor de anunciaros en primicia exclusiva el mes pasado, Tele5 (sí, ese canal que entre 1990 y 1998 emitió alrededor de un centenar de animes y entre 1998 y 2003 sólo ha emitido uno -**Pokémon**-) tiene previsto emitir en breve (en principio para septiembre u octubre) la serie **One Piece**, pues está confirmado que ha sido adquirida por esta cadena. ¡Os recomendamos que estéis atentos a vuestras pantallas!

Hace unas semanas, y como también se anunció en estas páginas el mes pasado, los castellano-man-

chegos han empezado a ver en su canal autonómico la divertida y emotiva serie **UFO Baby** (titulada en japonés como Daa! Daa! Daa!), así como la infantiloide pero igualmente divertida y peculiar **El príncipe Mackaroo** (Ojaru-Maru). Asimismo, os diremos que esta cadena está negociando la emisión de más series de Arait Multimedia, entre ellas, la segunda temporada de **UFO Baby** (pues hasta el momento sólo tienen comprados los primeros 39 episodios).

Por su parte, la televisión autonómica de Cataluña ha estrenado recientemente **Kamikaze Kaito Jeanne**, serie que posiblemente se emita en otras cadenas autonómicas, y está reponiendo asimismo **Montana** (una coproducción de la RAI, la Rever y la Tokyo Movie Shinsha). De igual modo, y aunque las fechas están sin confirmar, ya es seguro que este canal emitirá **Inu Yasha** (serie que Selecta Visión tiene en cartera desde hace tiempo), **Serial Experiments Lain** (ya emitida en bastantes canales) y **Slam Dunk** (que llega de la mano de Selecta, aunque hace años era de Arait. Estamos viendo a ver qué ha pasado. En cualquier caso, quieren emitirla pronto ahora que hay euforia por el triplete del barsa baloncestístico y tal, pero la cosa va lenta porque el autor es muy pijotero en cuanto a la traducción y dice que quiere supervisarla personalmente, y claro, os podéis imaginar la cara que pondrá cuando se lo encuentre el texto en algo que el hombre no sabía ni que existía. Vamos, que con suerte para septiembre-octubre). Está negociándose asimismo la emisión de la película de **Kenshin** a través de este canal, y por lo que parece en julio volverán a emitir **Evangelion** (aunque en el momento de escribir esto no está confirmado).

Igualmente, para el disfrute de los otakus de Andalucía y alrededores, la segunda cadena de Canal Sur ha estrenado **La visión de Escaflowne** y **Shinchan**, tal y como desde Minami os veníamos anunciando anteriormente.

Para terminar en lo relativo a los canales regionales, según informa Luk Internacional, ya hace tiempo que se está emitiendo **Shin-chan** en las Islas Baleares, a través del canal local Televisión de Mallorca M7. Lo mencionamos por si queda algún despistado por ahí...

Por cierto, que la película de **Shin-chan** ha arrancado maravillosamente bien, situándose en la tercera posición en el ranking de películas en su primer fin de semana de emisión (por detrás de **Como Dios** y **2 Fast 2 Furious**). Casi nada...

Y hablando también de canales en abierto, pero en este caso a nivel nacional (aunque se trate de una red de cadenas locales), Localia TV, en el momento de redactar estas noticias, está emitiendo **Marco, Reporter Blues** (otra coproducción de RAI, Rever y TMS) y **Huckleberry Finn** (la versión de los 70, llamada Huckleberry no boken) y acaba de estrenar **Trigun**, serie que había sido emitida previamente por el canal Buzz y que se encuentra comercializada por Selecta Visión. Esta última se emite solamente los sábados a las 13:30 h. Este canal también ha adquirido los derechos de **Daiguard**.

Siguiendo con los canales locales, sabed que la red Cadena Local TV ha empezado recientemente a emitir **Remi** (el niño sin hogar), la serie producida por Tokyo Movie Shinsha en los 70 y dirigida por el genial *Osamu Dezaki* (existe una serie más reciente, producida por la Nippon Animation, que recupera esa misma historia pero nos presenta a *Remi* en forma de niña; esta ha sido emitida en Canal Sur recientemente). Esta serie de TMS se emitió hace mucho por Antena 3 y más recientemente por la autonómica catalana y otros canales locales, como Popular TV.

Y en cuanto a los canales de pago (en torno a los cuales hay en estos momentos una cierta situación de preocupación, pues la fusión que resulte entre Vía Digital y Canal Satélite puede no incluir alguno de nuestros queridos canales dedicados a la animación (seguid leyendo para entender por qué nos preocupamos)), básicamente hay que destacar que Buzz -que está en pleno proceso de emitirnos todas las series que *pueda* de Jonu- ha estrenado este mes de julio **Love Hina** (serie que continuará emitiéndose en agosto) y que Cartoon Network ha hecho lo propio con la archiconocida **Doraemon**, desde el primer episodio (esto es, desde aquellos que habían sido doblados en Barcelona, frente a los nuevos episodios, que han sido doblados en el País Vasco y que han sufrido un evidente cambio de voces). Por su parte Club Super 3 volverá a emitir en agosto la película de **Sakura**.

En cuanto a la mala noticia, finalmente se ha confirmado que la versión para España y Portugal del canal mexicano LOCOMOTION, que ya desapareció de la plataforma de cable Auna hace unos meses, cesará sus emisiones -que continuaban pudiéndose sintonizar por medio de la plataforma Vía Digital- el próximo martes 1 de julio a las 6 de la mañana. Dediquemos una despedida a este canal que tantos títulos de animación para adultos nos ha ofrecido, a pesar de que algunas veces los subtítulos -si los había- fueran desfasados, se quedaran media hora congelados en pantalla, etc. ^^
Asimismo, es evidente que las superproducciones **Jin-Roh** y **Alexander**, que tantos meses llevan anunciando, se quedarán sin emitir (al menos, en España). Con todo, se han manifestado las intenciones de Sogecable de incluir en la plataforma que resulte tras la unión de Vía Digital y Canal Satélite un canal "similar a Locomotion", si bien por el momento no se ha concretado nada.

Y otro canal que podría desaparecer es Buzz, esperemos que no se confirme el rumor.

Respecto a las previsiones de futuro... bueno, podemos adelantaros que ya están totalmente traducidas y dobladas un par de series, por lo que se prevé que sean emitidas en breve. Una es **Nonochan**, serie estilo **Shinchan** sin mucha historia que quizá os suene más si mencionamos la película que hizo Ghibli, ya que el título original de este anime viene a traducirse como **Mis vecinos los Yamada**. La otra es estilo **Doremi**, y aunque no podemos adelantaros el título (ya sabéis, las típicas movidas del secretismo), sí podemos deciros que actualmente la segunda parte de dicho anime se está emitiendo en estos momentos en Japón.
Y, aunque a día de hoy aún no está lista para emitirse (aunque lo estará en breve) ni podemos deciros tampoco el título, sí que podemos avanzaros esta otra serie, más alejada de los dos prototipos "infantiles" anteriormente mencionados. Vendría a ser de fantasía heroica, tipo juego de rol, con mitología china, bastantes personajes e historia "complicada", con dibujo y fondo tipo **Perfect Blue**.
Sentimos no poder daros más datos, pero nos han pedido que no lo hagamos. Sin embargo, seguiremos informando, claro, jejeje...

En lo referente a las series y las películas que van apareciendo en el mercado del vídeo español también hay bastantes cosas de las que hablar.

Para empezar, Selecta Visión está en estos momentos en pleno lanzamiento de los episodios de **Macross Plus**, una serie que Manga Films nos dejó a medias hace años. De hecho, dado que sólo se habían llegado a doblar los dos primeros episodios, los DVDs de Selecta Visión incluirán un nuevo doblaje para todos ellos -además del antiguo en el caso de esos dos episodios-.
A este lanzamiento también se ha unido recientemente el de **Street Fighter II, la película de animación**. Nuevamente, el DVD -que tan sólo costará 21 €- trae el audio español que Manga Films produjo en su día. Los interesados en disfrutar la banda sonora original japonesa -y no esas bochornosas composiciones que llevaba el doblaje español, herencia del norteamericano- podrán hacerlo si seleccionan la pista de audio japonesa.
Por cierto, esta película podrá adquirirse también y por tiempo limitado de forma conjunta con la de **Akira** por tan sólo 30 €.
Y también para julio está prevista la aparición de los últimos DVDs de la primera serie de **Orphen**. Es de suponer que más adelante, aunque no hay fecha por el momento, empezarán a publicar los correspondientes a la segunda serie, pues Selecta también dispone los derechos de la misma.
De cara al Salón de Barcelona o a finales

BREVES

Sin abandonar todavía nuestro país, pero sí las novedades en cuanto a anime, dejamos constancia a continuación de las convenciones relacionadas con el mundillo que han tenido lugar recientemente o lo harán en breve:

El **Salón del Cómic de Málaga** celebra este año su edición correspondiente entre los días 11 y 13 de julio en el Centro Cívico de la ciudad, ubicado en el número 48 de la avda. de los Guindos. Organizan, entre otros, *NEO GAMES*, el *Club Oficial de Star Trek de Malacca* y la *Asociación de Rol La Mazmorra* y cuenta con el patrocinio del Área de Cultura del Ayuntamiento de Málaga, el área de Juventud, Cultura y Educación de la Diputación Provincial de Málaga, CEDMA, y MegaMultimedia y Jonu Media. Su web es: *http://saloncomicmalaga.webcindario.com/*

También las **Jornadas de Leganés** (Madrid), organizadas por la *Asociación Shinshen*, han tenido lugar recientemente -los días 20, 21 y 22 de junio- en el centro cultural Las Dehesillas, frente a plaza de toros La Cubierta de Leganés (estación "Casa del Reloj" si vais en Metrosur). Además de las habituales actividades y proyecciones, estuvieron presentes diversas tiendas de la región, así como personalidades del mundillo como *JAN*, *Azpiri*, *Ken Niimura*, *Nacho Fernández*, y otros. Su página: *http://es.geocities.com/aso_shinsen*

Del mismo modo, también en Madrid, los días 18, 19 y 20 de julio -es decir, el penúltimo fin de semana del mes, y no el último -que fue lo que, por un error involuntario, apareció publicado en esta sección hace un par de números- se celebran las tradicionales **Jornadas de Getafe**, muy cerquita de Leganés (yendo en Metrosur, está frente a la estación "Conservatorio"), organizadas por la *Asociación NeoAtlantis*. Su página web, aunque un pelín fosilizada -y pendiente de ser renovada completamente en breve- es: http://members.es.tripod.de/NeoAtlantis/index.html

Por último, en agosto, concretamente del 15 al 17, tendrán lugar en Priego de Córdoba las "**II Jornadas de Manga, Anime y Videojuegos**" organizadas por la Asociación Juvenil Sheron (que llevan varios años celebrándose, aunque cambiaron de nombre hace poco). Este año prometen todas las actividades típicas, incluyendo cosplay, karaoke, mesas redondas, exposiciones, concursos (incluyendo los tipo Trivial), unas proyecciones en las que se podrá disfrutar de muchísimas de las novedades de las distribuidoras españolas (como **Street Fighter Alpha**, **Saiyuki**, **Inu Yasha**...), videojuegos, rol, fiesta otaku nocturna... vamos, unas jornadas hechas por frikis para frikis. En cuanto a invitados, a *Manuel Guerrero* y *Pedro Vallespín* de Selecta se suman *Miguel Michán* de Shirase y *Lázaro Muñoz*, insigne jefe de la publicación que tienes en las manos. Más información en: *http://://www.sheron.es.mn*

Terminamos anunciando que ya hay cartel para el salón del manga de Barcelona, y como sabréis que este se ofertaba en concurso, decir que la ganadora ha sido *Raquel Peinado Martín*, una vieja conocida de Minami, especialmente de *Mike Sánchez*, para quien ha realizado alguna portada de disco (quién sabe, quizá esto anime a que colabore también con el de Operación Friki). Y hablando de Operación Friki, el domingo 25 de octubre por la mañana, dentro de las actividades del salón, se presentará el disco, amén de dar muchos más datos de cosas como por ejemplo OF2. Ah, y ya se sabe quién presentará tanto el karaoke como el cosplay, ¿adivináis quién? Pista: Contra todo pronóstico, no es "el Bisbal".

de año, han anunciado **Ninja Scroll**, **Patlabor 2**, **Street Fighter Alpha** y (¡socorro!) **Urotsukidoji**, todas en DVD -como veis, poco a poco van recuperando todo el catálogo antiguo de Manga Films-.
Asimismo, se está barajando la edición en breve de **Outlaw Star** o **Gasaraki** (no se sabe aún cuál irá primero) y, también con intenciones de que salga antes del año próximo, de la película y los dos nuevos OVAs de **Rurouni Kenshin** (sí, ya están comprados). Otros títulos que podrían confirmarse pero cuya fecha de publicación es aún vagamente intuible son **Noir**, **Macross II** y **Bubblegum Crash**.
Y siguiendo con las confirmaciones, acaban de presentar a todos los canales **Hunter X Hunter** a ver si alguno se anima a emitirla y recientemente han adquirido **Louie, the run soldier** (animación del manga que edita Norma), **Saiyuki** (serie que os presentó *Lirin* no hace mucho) y **Webdiver** (serie que nos narra un futuro en el que por internet se navega de manera virtual como si del mundo real se tratara, hasta que un virus siembra el caos y bloquea las salidas dejando encerrados a un grupo de niños). Seguiremos informando.
Toca ahora otra primicia (al menos en el momento de escribir esto nadie lo sabe porque lo acaban de firmar), y es que Selecta traerá el conocido anime **.hack** (cuyo manga se dice que va a editar Norma, aunque serializado en su revista infantil Dibus).
Por último, decir que hasta el 30 de agosto los aficionados que tengan internet tienen la posibilidad de comprar la práctica totalidad del catálogo de Selecta con un 25% de descuento si compras los DVDs en *www.dvdgo.com*

En lo que concierne a Jonu Media, también hay novedades. Por un lado acaban de sacar **El último reino** ("Tobira o akete" -literalmente, "Abre la puerta"-), un largometraje del año 1986 producido por Kitty Film -la productora de **Ranma** o **Maison Ikkoku**- y dirigido por *Keizu Shimizu* que se basa en la novela de *Arai Motoko*, en la cual se nos narra una interesante historia de fantasía heroica en la que unos jóvenes dotados de poderes psíquicos se verán transportados a un mundo alternativo que se halla en peligro.
Y entre los próximos lanzamientos de esta casa se encuentran nuevas entregas de **Yu Yu Hakusho** y **Clamp: Club de Detectives**; y, atención, sacarán también en DVD la primera película de **Yu Yu Hakusho**, que ya fue editada por Manga Films en el pasado. Además, su intención es ponerle un precio muy interesante: ¡solamente 10 €! Aparte de ser un título imprescindible para todos los que sigáis esta serie, es una película que cuenta con una calidad de animación extraordinaria, a pesar de haber pasado bastante desapercibida hasta el momento.
Además, Jonu anuncia para el 23 de julio el lanzamiento en vídeo y DVD de **Comic Party**, una serie que encantará sobre todo

a los aficionados que se hayan metido en el mundillo de los fanzines y dojinshis, pues este es el tema central de la serie.

Tenemos también que mencionar a Arait Multimedia en este apartado, pues recientemente ha puesto a la venta sendos lotes de vídeos que recogen las cintas que ya habían puesto a la venta, de forma individual, con los primeros episodios de varias de las series que distribuyen. Así, podéis conseguir por ejemplo dos cintas VHS de **La familia crece**, dos de **El secreto de Akko-chan** y dos de **Sailormoon** por menos de 30 €; o dos cintas de **Capitán Futuro**, dos de **Digimon** y dos de **Súper Fénix** por el mismo precio. La mejor manera de que los encontréis es llamando al número 902 36 15 07.

Por otro lado, los que os hayáis pasado por el cine a ver la película de **Shin-chan**, tened en cuenta que de aquí a poco más de un mes tendréis ocasión de volver a ver un título de anime en la gran pantalla, pues el 29 de agosto se estrena otra película del genial **Doraemon** en nuestro país. En este caso, el título es **Doraemon y el imperio Maya**. Y ya que estamos, se dice también que el estreno del filme de imagen real **Inugami** en nuestro país también está cerca, aunque en estos momentos no se nos ha facilitado una fecha concreta.

Y para cerrar esta sección, os diremos que Manga Films se ha hecho con los derechos de distribución de una película coreana de animación llamada **Wonderful Days**, un trabajo de una calidad evidente y con cierta influencia de la animación japonesa (similitud que siempre ha existido entre las producciones de animación coreanas -relativamente "abundantes" en nuestros videoclubs durante los años 80- y las japonesas -igualmente abundantes en esa época-). La historia nos lleva a un planeta Tierra consumido por las guerras y la contaminación y donde apenas unos cuantos humanos sobreviven, establecidos en la ciudad de Ecoban que, paradójicamente, basa su supervivencia en la producción de contaminación. Producida por Tinhouse y Samsung Venture Investments, esta cinta está dirigida por *Moon Saeng Kim* y *Jun-Young Park*.

LA BATALLA DEFINITIVA EN DVD VIDEO
MOVIE
STREET FIGHTER II
LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN
A LA VENTA
EL 25 DE JUNIO
CONTENIDOS
PELÍCULA
Nuevo Máster Digital
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1
Japonés Dolby Digital 2.0
Subtítulos en Español
Anamórfico 16/9 Widescreen
EXTRAS
Acceso directo a escenas
Menú interactivo
Trailer Japonés
Trailer Americano
Ficha técnica y artística
Ficha de personajes
Datos de producción
Galería de imágenes
Selecta Visión
CAPCOM
MANGA VIDEO
Selecta Visión S.L. C/ Diputación, 37 - Local 7B - 08015 Barcelona - Telf: 933251022 - Mail: info@seecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Pasamos ahora a las noticias que nos llegan de fuera de nuestras fronteras. Este mes tenemos bastantes:

Por lo visto, *Mamoru Oshii* tiene ya entre manos un nuevo proyecto. De título **Fuujin Monogatari** (o **Windy Tale**), esta producción de animación constará de varias historias cortas de unos treinta minutos cada uno y estará producida por Production I.G. El guión que regirá la película es el que ganador de la pasada edición 2002 del **Anime Plan Grand Prix** celebrado en Japón. En principio, el producto final podría estar terminado antes del verano del año que viene, pero posiblemente sólo se distribuya en el mercado del vídeo y en TV - no en salas comerciales-.

Por cierto, que otra película -de imagen real- muy prometedora es **Killers**, basada en varias historias, una de las cuales es de *Mamoru Oshii*. Los interesados, pueden consultar la página *http://www.killers.jp/index2.html*

Siguiendo con producciones prometedoras, la película **El verano de Andalucía** (*Andarushia no natsu*), que se acaba de estrenar en Japón y que, hace unos meses, pudo verse también en el festival de Cannes, dispone de una página web que hará las delicias de todos: *http://www.nasu-summer.com*
Esta película, basada en un manga original de *Kuroda Iou* -titulado **Nasu**- centra su historia en el sur de España y nos narra la vida profesional y personal de un ciclista, *Pepe*, que participa en la Vuelta a España. Sin duda alguna, y aparte del atractivo que pueda despertar en nosotros, esta producción posee una calidad excepcional y cuenta con unos diseños y una animación que recuerdan indudablemente a Ghibli. No en vano la dirección de la película corresponde a *Kitaro Kosaka*, colaborador de *Hayao Miyazaki* (a quien también se le propuso la dirección de esta película) en títulos como **La princesa Mononoke** o **El viaje de Chihiro**.

No nos separamos todavía de las películas que se estrenan en Japón, pues hace apenas unos días se ha estrenado en la gran pantalla nipona **Boku no Son Goku**, un largometraje producido por Tezuka Production que ha llevado más de cinco años de trabajo y que se basa en la versión realizada por *Osamu Tezuka* de la clásica leyenda oriental del hombre mono que vuela sobre una nube. De hecho, este manga de *Tezuka* fue ya llevado al cine en 1960 por Toei Animation en forma de un largometraje de un elevadísimo presupuesto titulado **Saiyuki** y que aquí en España pudimos ver con el título americanizado de **Alakazam el grande** (de hecho, recientemente ha sido emitida por TVE a eso de las 6 de la mañana). Pues bien, en las siguientes páginas podéis encontrar información oficial sobre la nueva versión cinematográfica: *http://www.tezuka.co.jp/songoku/* y *http://en.tezuka.co.jp/manga/sakuhin/m023/m023_01.html*

Ya que estamos con *Tezuka*, sabed que **Astro Boy** (Tetsuwan Atom) ha vuelto a la pequeña pantalla japonesa. Esta nueva serie (y van tres, además de varios especiales puntuales) sobre el popular superhéroe creado por *Tezuka* puede verse en Fuji TV y está producida por Sony Pictures. Dirige *Kazuya Konaka* y se basa en los guiones de *Keiichi Hasegawa* y otros tantos. La verdad es que cada vez se hace más vergonzoso que esta saga, conocida y reconocida en medio mundo, siga inédita en España -si bien sí hemos podido ver **Jet Mars**, el "primo" de **Astro Boy**-.
Y seguimos con *Tezuka*, pues para celebrar el 30 aniversario de **Black Jack**, Akita Shoten sacará al mercado el 15 de diciembre de este año una caja muy especial, que costará 15.000 yenes e incluye 8 objetos, en una caja de tamaño A3: especiales de **Black Jack**, agenda, cronologías, esferas...

Asimismo, os informamos de que el estreno en Japón de **Steam Boy** (de *Katsuhiro Otomo*), inicialmente previsto para octubre de 2003, se ha visto retrasado por motivos técnicos y, según se manifiesta desde Bandai Visual, por la necesidad de un acabado digno de la complejidad de la obra. Aunque no se ha dado una nueva fecha para el estreno, sí se ha indicado que será a lo largo de 2004. Por cierto, que también en ese año (en la primavera) se podrá ver en las salas japonesas la nueva versión de **Appleseed**. Y para los amantes de los mechas, os comentamos que en estos momentos también está a punto de salir un nuevo OVA de la saga **Mazinkaiser**, así como el segundo OVA de **Macross Zero**.

Y otra serie de robots llegará pronto a la televisión del país del sol naciente. Aunque apenas se conocen detalles sobre esta producción, la serie de mechas y superbatallas titulada **Godanner** se estrenará en octubre en el canal AT-X. Con relación a esto, os contamos que la revista **Dengeki Daioh** comenzará en breve a publicar la versión manga de esta serie (**Godanner**), a cargo de *Seta Noriyasu*, así como de **Shingetsutan Tsuki-hime** (a cargo de *Sasaki Shonen*), otra serie que empezará a emitirse en Japón la próxima temporada. Del mismo modo, esta revista ha anunciado que **Gunslinger Girl**, manga de *Aida Yu*, también tendrá versión animada, a pesar de ser un título considerablemente reciente, pues apenas acaba de salir a la venta su segundo tomo recopilatorio.

Después de ocho años, **Eatman** de *Akihito Yoshitomi*, serie que Planeta publicó parcialmente en España y cuyo anime se emitió por el canal Locomotion, finalizará en el número de septiembre de la revista Dengeki Comic Gao, a la venta el 26 de julio. Llegamos por tanto al final de las aventuras en un mundo desértico de *Bolt Crank*, un aventurero solitario con un poder muy especial: comerse (a piezas o a trozos) cualquier mecanismo mecánico y regenerarlo después cuando lo necesite (así que nunca va desarmado).

Las noticias de nuevos animes no cesan, si el mes pasado os anunciábamos **Takahashi Rumiko Gekijo** de *Rumiko Takahashi* (compuesta por historias cortas como **One or W** o **La historia de P**), o **Ultramaniac** de *Wataru Yoshizumi* (la de **Marmalade Boy**), esta vez es **Peacemaker Kurogane** de *Kurono Nanae* la que salta a la pequeña pantalla. Esta serie, publicada en la revista Comic Blade, es la secuela de otro manga de la misma autora, **Shinsengumi Imon Peacemaker**, y ambas están situadas en el Japón de la segunda mitad del siglo XIX, en plena era Meiji. Estará dirigida por *Tomohiro Hirata*, con diseños de personajes de *Akemi Hayashi* (**Fruits Basket**).
Y la cosa no acaba ahí, pues la revista shojo Chorus de Shueisha ha anunciado que el shojo manga **Massugu ni Ikou** (Vayamos en línea recta) de *Kira* se convertirá en un anime que empezará a emitirse a finales de agosto. **Massugu ni Ikou** se publicó en la conocida revista Bessatsu Margaret. Cuando la serie finalizó, la autora siguió publicando nuevas historias sueltas en Chorus. Lleva 24 volúmenes recopilatorios hasta la fecha. **Massugu ni Ikou** es la historia de una

chica, *Iku*, su perro, *Mametarou*, y el chico que le gusta, *Akiyoshi*. *Mametarou* es muy protector de *Iku*, por lo que se lleva muy mal con *Akiyoshi*. Con el tiempo, sin embargo, ve que *Iku* es feliz con él, así que les deja el camino libre. Pero este no será el último problema que deberá superar la pareja.

Maburaho es una nueva serie que empezará a emitirse por el canal de pago Wowow el próximo octubre. Está basada en las novelas de *Toshihiko Tsukiji*. La versión manga se publica en la revista Dragon Age de Fujimishobo. Y la historia es la que sigue: En un mundo donde los magos sólo pueden usar magia un número determinado de veces antes de convertirse en polvo, *Kazuki Shikimori* sólo puede usarla siete veces. Sus antepasados, sin embargo, fueron magos legendarios, por lo que tres chicas van detrás de él por sus genes. *Kazuki* usa su última oportunidad de hacer magia para curar a una de ellas, *Yuna*, y se convierte en polvo. Sin embargo, permanece como un fantasma y parece ser que si pueden reunir todo su polvo, podrá volver a ser humano. **Okusama wa Mahou Shoujo** (La esposa es una chica mágica) es una nueva serie que empezará a emitirse la próxima primavera, con diseños de *Shinya Hasegawa* y producida por JC Staff y Amber Films Works. Por la imagen que aquí os adelantamos, no parece que vaya a ser una serie muy infantil que digamos...

El juego de ordenador **Maple Colours** de Crossnet será adaptado como serie de animación. El juego es adulto, pero aún no se sabe si la serie lo será.

Y para acabar con las nuevas series, una que en realidad no lo es estrictamente, y es que **Enban Oujo Walkure** (UFO Princess Walkure) tendrá una segunda temporada. Se estrenará en octubre y llevará por título **Enban Oujo Walkure - Jyuuni Tsuki no Yasoukyoku** (Walkure, la princesa extraterrestre - Nocturno de diciembre).

Por su parte, *Monkey Punch* -el creador de **Lupin III**- vuelve a ser noticia, pues en breve se estrenará en la televisión japonesa la serie **Cinderella Boy**, sobre un manga homónimo creado por el veterano dibujante. Su desconcertante y divertido argumento nos habla de una pareja de detectives -un hombre y una mujer- que sufren un accidente, en el que ella muere. Pero pasado el tiempo, el detective superviviente se transformará en... ¡su compañera! De ahí el curioso título de la serie.

Seguimos con *Monkey Punch*, pues:

· Está a punto de aparecer el nuevo videojuego para Game Cube sobre el inigualable ladrón de guante blanco creado por este autor y al que nos referíamos antes. Su título será **Lupin III: Umi ni kieta Hihou** y, por lo que se ha podido ver, lleva una animación espectacular.

· También se ha anunciado que en breve comenzará la producción de una película de imagen real de nacionalidad francesa que abordará la historia de **El conde de Cagliostro**, posiblemente uno de los mejores largometrajes de la saga de **Lupin III**. En el reparto tenemos a *Romain Duris* en el papel de *Lupin* y a *Kristin Scott Thomas* (El paciente inglés) en el personaje de *Fujiko* (*Patricia*, según la conocimos en España). La película estará dirigida por *Jean Paul Salomé*.

· Pero por lo visto esa no será la única película occidental de imagen real que llevará a *Arsenio Lupin Tercero* como protagonista. Hollywood también ha anunciado su propia versión (agarraos al sillón) del clásico y genial anime de la Tokyo Movie Shinsha. *Gerald Molen*, productor de **Minority Report**, se ha hecho con los derechos a nivel mundial para llevar al cine al personaje creado por *Monkey Punch*. Y es que, sin duda, el estreno de este anime en el Cartoon Network americano (eso sí, en horario nocturno y bajo mil advertencias de que la serie es para adultos ^^;) ha ayudado a popularizar a este carismático personaje, que se nos presenta como el nieto del personaje creado por el escritor francés *Maurice Leblanc* a finales del siglo XIX.

No nos alejamos aún de Estados Unidos, pues la distribuidora DIC Entertainment ha anunciado la adquisición de los derechos de **Saint Seiya** para el mercado estadounidense. El conocidísimo título de Toei Animation, cuyo éxito en Europa y Latinoamérica fue en su día notable, podrá también verse por la televisión estadounidense (concretamente, a través de Cartoon Network) a partir de agosto con el título **Knights of the Zodiac** (¿a qué me suena a mí esto?). Eso sí, os recordamos que estamos hablando de EE.UU. y más concretamente de DIC Entertainment (la encargada de pintarle digitalmente unos calzoncillos a *Son Goku* cuando salía enseñando sus pertenencias y de alterar sustancialmente los nombres de los personajes de **Sailor Moon** y también el argumento, así como de censurar las escenas de las transformaciones de las guerreros), de modo que agarrémonos antes de ver esa versión americana de **Saint Seiya**, que, por el momento, ya se ha anunciado que constará de solamente 40 episodios (frente a los 114 de la versión original, sin contar, claro está, la saga recientemente animada). Por cierto, también se ha desvelado que los derechos para la edición en vídeo en el mercado norteamericano de esta producción han sido adquiridos por ADV Films. Por lo que se ha anunciado, el lanzamiento de esta serie irá acompañado por una fuerte campaña de márketin, en la que Bandai América también tendrá mucho que ver, pues se encargará de la distribución de las figuras y los juguetes derivados de la serie. Con todo, Dic Entertainment asegura que harán todo lo posible por hacer que en su país se repita el éxito que esta serie ha generado en el resto del mundo, aunque tampoco pueden asegurar que así se consiga (y digo yo: a España la serie llegó casi sin comerlo ni beberlo, como una serie más, y poco a poco fue haciéndose conocida; sin embargo ¡hay que ver las vueltas que le da esta gente antes de estrenarla!).
Y seguimos con **Los caballeros del zodíaco**, pues según ha anunciado Bandai Japón, en breve aparecerá en el mercado un nuevo juego sobre la serie, a raíz del lanzamiento en versión anime de la saga de Hades. **Saint Seiya: Perfect Edition** será "simplemente" una recopilación de clásicos como **Saint Seiya: Ogon Densetsu** y **Saint Seiya: Ogon Densetsu Kanketsuhen** (programados hace más de una década para la consola NES y publicados, además de en Japón, en nuestro vecino país galo), todos ellos renovados y mejorados, y adaptados a la máquina portátil WonderSwan Color. La fecha de lanzamiento es el 31 de julio y el precio será de unos 28 euros.

Por otro lado, también para el otoño próximo (época de estrenos en la televisión nipona, sin duda) empezará a emitirse, por el canal TBS, el anime basado en Hagane no Renkinjutsushi (**Full Metal Alchemist**), una historieta de *Arakawa Hiromu* cuya publicación ya sobrepasa el quinto tomo en su país.

Igualmente antes del término del presente año la empresa Aquaplus ha anunciado una nueva serie de animación sobre **Comic Party** que narra los primeros pasos de un joven dentro del mundo de los dojinshis. **Comic Party** fue inicialmente un título para PC, si bien, como ya se ha dicho, fue posteriormente adaptado a la animación y a Dreamcast (y ahora volverá a serlo al anime).

Por otro lado sabemos que *Takeshi Kitano* está en plena producción de una nueva película (de imagen real), **Zatoichi**, en la que interpretará a un samurai ciego teñido de rubio... *http://office-kitano.co.jp/zatoichi/*

Dejamos finalmente Japón para contaros ahora varias noticias sobre el mundillo pero que tienen que ver con Occidente:

En el pasado festival de Cannes se anunció formalmente la producción de un largometraje de imagen real sobre **Shin Seiki Evangelion**. La idea, de procedencia norteamericana, será llevada a la realidad en forma de coproducción entre ADV Films, Gainax y el estudio neozelandés Weta Workshop, que ya realizó los efectos especiales de las películas de **El señor de los anillos**. Suponemos que en la web de ADV (http://www.advfilms.com/) poco a poco se desvelará más información sobre este proyecto. Igualmente, aquí os ofrecemos los primeros *bocetos* para la película.

En la última edición del festival de **Annecy** sobre el mundo de la animación (uno de los más prestigiosos sobre este género) ha resultado galardonada la película china **My life as Mcdull**, que ya pudo verse en la última edición del festival de Sitges. Recordemos que la edición anterior del festival de **Annecy** había otorgado el primer premio a la película coreana **Mary Iyagi**.

Seguimos con festivales, pues en el recientemente celebrado en Cannes, el grupo *Daft Punk* ha anunciado el inminente estreno (en Francia) de un nuevo trabajo en colaboración con *Leiji Matsumoto*. Se trata de un largometraje que promocionará al susodicho grupo. En el filme se incluyen los videoclips que *Matsumoto* ya había realizado anteriormente para *Daft Punk* y se narra la historia de cuatro músicos de otra galaxia que son secuestrados con la intención de que formen *el grupo perfecto* en la Tierra. El título es **Interstella 5555**.

De nuevo en Francia, ya está confirmada la fecha del estreno de la última película de Studio Ghibli en dicho país. **Le royaume des chats** ("Neko no ongaeshi" o "Cat Returns") se podrá ver en las pantallas galas a partir de agosto.

Darren Aronofsky, el director de **Pi**, ha adquirido los derechos del manga **Lone Wolf and Cub**, de *Kazuo Koike*, con intención de adaptarlo a la gran pantalla con actores de carne y hueso. Por cierto, que anteriormente ya se produjo otra película -de una calidad bastante cuestionable- sobre este manga.

El creador de **Blame**, *Tsutomu Nihei*, se encuentra en estos momentos publicando en EEUU la obra **Wolverine: Snikt!**, en la que se ocupa del guión y del dibujo. Igualmente, *Kazuo Koike*, mencionado antes, se ha encargado, junto con *Paul Smith*, de hacer ver su personal parecer sobre el personaje **Lobezno**.

Otro breve apunte, pues también hay novedad para los fans de **Tenchi Muyo**: al término del verano se publicará en Japón una nueva serie de OVAs (la tercera, pues aunque hay más cosas son series de TV) basada en estos personajes.

Volviendo a la televisión, tal y como os avanzábamos en el número anterior, la cadena TV Tokyo ha empezado la emisión del anime **Takahashi Rumiko Gekijo** (Rumiko Takahashi Theater), en el que se incluyen varias de las historias cortas creadas por esta mangaka, autora de **Ranma ½**.

También será anime, a partir de principios del próximo año, **Yugo** -manga editado en nuestro país por Planeta-, obra de *Shuu Akana*. La productora de la versión animada será Artland.

Otra adaptación digna de mención es la originada tras la aparición en Japón hace unos meses de un videojuego para PC basado en los personajes de **Evangelion**. Titulado "Koutetsu no Girlfriend 2nd" (o "Iron Maiden 2nd"), este videojuego tiene ya prevista, según confirmó Gainax, una versión sobre el papel. Aunque aún no se ha desvelado quién lo dibujará, sí se sabe que este manga empezará a publicarse en la revista Asuka -de la editorial Kadokawa Shoten- a partir de finales del verano.

Y más sobre videojuegos: la compañía KSS llevará a la animación (en forma de miniseries de OVAs) otros tres títulos sacados del mundo de los juegos de vídeo. Por un lado animarán **Moekan** -un título de tipo adulto creado por KeroQ y Princess Soft-; por otro lado, tenemos **Wind: a breath of heart**, un reciente simulador de relaciones entre chicos y chicas producido por Minori y Alchemist; y para cerrar la lista, **Phantom of Inferno**, un juego de acción que constará también de tres episodios cuya producción corrió a cargo de Nitroplus y Princess Soft. La dirección de estas adaptaciones contará con la presencia de *Keitaro Motonage*, mientras que a cargo del diseño de personajes estará *Kouji Watanabe*. La página oficial es *http://www.kss-inc.co.jp/jp/anime/phantom/*. Estas tres miniseries se pondrán a la venta previsiblemente a finales de año.

Queremos reseñar igualmente, más que nada como curiosidad, que también la serie **La panda de Julia** -o **La ilusión de triunfar**, según el nuevo doblaje- se pondrá en Japón a la venta en DVD a partir del próximo mes de octubre. **Attack Number One** (que así se titula originalmente esta serie) es sólo uno más de los clásicos (y no necesariamente tan antiguos) que poco a poco están saliendo a la venta en ese país. Desgraciadamente, los precios de la serie entera son algo impensable para nosotros... Aparte de que, casi con total seguridad, esos DVDs sólo llevarán doblaje y subtítulos japoneses.

Seguimos ahora con la confirmación de algo de lo que se venía hablando (mejor dicho, murmurando y rumoreando) durante un tiempo. Y es que *Naoko Takeuchi*, la creadora de **Sailor Moon**, ha anunciado hace poco la producción de una nueva serie (de imagen real) o "drama" sobre sus personajes. Esta serie televisiva correrá también a cargo de Toei. Aunque aún hay muchos detalles por decidir, la confirmación oficial está ahí (¿tendrá algo que ver el que nuestro último número fuera dedicado a esta serie?). Además, se ha hecho saber que, aprovechando la aparición de esta nueva teleserie, los teatros de todo Japón acogerán en breve un nuevo musical basado en las páginas dibujadas por *Takeuchi*. Tenéis más detalles sobre este musical en: *http://sailormoon.channel.or.jp/musical/*

Tampoco vamos a olvidarnos de contaros que **El viaje de Chihiro** ha logrado un premio más que se suma a su ya extensa ristra de galardones. Eso sí, se trata de un premio peculiar, pues el filme ha sido coronado con el "Brilliant Dreams Awards 2003" otorgado por la prestigiosa casa de joyerías Bulgari. El premio es otorgado al individuo o a la organización que, en cada caso, más hayan contribuido a llevar un sueño hasta la gente y hasta la sociedad. A la entrega, acontecida en Tokyo hace unos meses, acudieron el productor de **Sen to Chihiro no Kamikakushi** -*Toshio Suzuki*- y la actriz de doblaje *Mari Natzuki*.

Aún dentro de Japón, pero dejando momentáneamente de lago el manganime en sí, os contamos que la cantante y actriz de doblaje *Maaya Sakamoto* tiene previsto el lanzamiento de un nuevo disco para pocos días después de que estas líneas salgan publicadas. **Nikopachi**, que así se llamará, será un recopilatorio de "singles", al tiempo que incluirá algunas canciones nuevas. Su precio será de 2500 yenes, aunque se publicará también una edición limitada, al precio de 3800 yenes, que incluirá un DVD con contenidos extras tales como videoclips de varios de sus temas o reportajes sobre la producción de estos. De igual modo, se ha anunciado que para dentro de unos meses estará listo su siguiente trabajo y que, además, *Sakamoto* intervendrá en el próximo cortometraje dirigido por *Hidenori Sugimori* -de título **03 Cross**-, quien ya dirigió **Mizu no Onna**, otro cortometraje cuya banda sonora fue responsabilidad de *Yoko Kanno*. El personaje de *Sakamoto* será una misteriosa muchacha vestida de negro que tendrá que ayudar a un joven a superar el temor que le produce ese color.

Top 30 ML Cómics

	ORDEN	ANTES	%	TÍTULO
✕	1	-	138,53	Rurouni Kenshin #27
↑	2	12	113,76	Inu Yasha #8
↑	3	5	111,93	Detective Conan Vol.2 #16
✕	4	-	102,75	La espada del inmortal #1
↓	5	3	100	Monster #19 (de 36)
↓	6	2	99,08	Gunmm: Alita, ángel de combate #7 (de 12)
✕	7	-	78,9	Gals! #5
✕	8	-	72,48	Naruto #4
✕	9	-	67,89	La rosa de Versalles #4
✕	10	-	67,89	Memorias #1 (de 2)
✕	11	-	65,14	Hiroshima #3
✕	12	-	63,3	Ion
=	13	13	63,3	Kare Kano #7
✕	14	-	59,63	Capitán Tsubasa. Las aventuras de Oli... #1
↑	15	17	59,63	El Juguete de los niños #7 (de 10)
↓	16	7	59,63	Fushigi Yugi #13
✕	17	-	59,63	I'ss (Tomo) #1 (de 15)
↓	18	9	57,8	Kamikaze Kaito Jeanne #13 (de 13)
✕	19	-	54,13	Bronze #7
✕	20	-	54,13	Buda #8
↓	21	4	52,29	Ranma 1/2 #33
✕	22	-	52,29	Ranma Art Book #1
✕	23	-	51,38	Blame! #8
✕	24	-	46,79	Virgin Crisis #2
↓	25	19	45,87	Redención #6 (de 10)
✕	26	-	44,04	Time Stranger Kyoko #1 (de 6)
✕	27	-	39,45	Las guarradas de Kaizo #1
✕	28	-	39,45	Wish #1
✕	29	-	38,53	Louie, el guerrero de las runas #3
↓	30	20	35,78	Shin-chan #12

LOS TOPS

Y con esto y un dorayaki, hasta el mes que viene a las ocho. Aunque no sin antes ofreceros, como siempre, el Top de ventas de manga de la MLCómics.

Top Ten Nostromo MANGA

KENSHIN
CHOBITS
LA ESPADA DEL INMORTAL
INU YASHA
VAGABOND
RANMA
EVANGELION
WISH
GANTZ
IS

REVISTAS

MINAMI
SHIRASE
DOKAN
HENTAI
GAMESTECH

Top Ten Continuarà MANGA

CHOBITS 5
ESPADA IMMORTAL 2
DIGI CHARAT 2
CONAN 17
KAITO JANNE 13
UTENA PELICULA
ESCUELA BRUJAS 2
TSUBASA 2
ROSA VERSALLES 5
VIRGIN CRISIS 3

MACROSS
-REVISITED-

Rememorando los tiernos orígenes

Por aquel entonces, la edición que algunos pudimos gozar nos llegó de la mano de *Carl Maceck*, Harmony Gold y Tele5, camuflada bajo el primero y más coherente de los segmentos argumentales de **Robotech**. Mucha tinta ha corrido sobre si *Maceck* hizo bien o mal con la edición de **Macross**, pero lo verdaderamente importante es que la historia original se respetó lo suficiente como para impactarnos al igual que lo hizo en su día en Japón y en el resto del mundo civilizado.

Lo que poca gente sabe, es que **Super Dimensional Fortress Macross** comenzó a planificarse como Proyecto Mascota en Estudio Nue casi por casualidad en 1979. De un proyecto paródico del género de Mechas, de la Ciencia Ficción y del cine de *Sexploitation* de los '70s, cuando Big West heredó el proyecto de la desaparecida Wiz Corporation, la aparición de **Urutsei Yatsura** eliminó de un plumazo gran parte del componente paródico del proyecto, quedándose con los elementos básicos de la historia: Mechas realistas transformables, alienígenas gigantes, una ciudad en el interior de una nave espacial, la nave en sí,

[Todos los derechos Reservados Robotech: 1985 Harmony Gold USA Inc., 1987 Telecinco S.A. · Macross: 1982 Tatsunoko Producctions, Big West · Macross: Flashback 2012: 1987 Tatsunoko Productions, Big West · Macross: Do you Remember Love?:

Hace mucho, pero que mucho tiempo, al volver de currar, me encontré con una serie en la tele en la que unos preciosos imitadores de *F-14 Tomcat* se transformaban en máquinas humanoides y un híbrido entre avión y avestruz. Se enfrentaban a invasores extraterrestres de un tamaño descomunal, y me pareció en aquel momento de lo más lógico y justificable. Me pareció una excusa muy inteligente para que los mechas se transformasen. Era el año 1988. Hoy día, 15 años más tarde, sigo enganchado como el que más a esta saga casi desconocida... Entendedme, no es que poca gente la conozca, es que muy poco se ha hecho para que se conozca con la suficiente profundidad. Espero ponerle remedio de una forma u otra, ayudado por Selecta Visión y su lanzamiento de Macross Plus en DVD.

también transformable en una forma humanoide, y el triángulo amoroso entre una oficial de alto rango, un as de las escuadrillas de combate y una jovencita civil que acabaría convirtiéndose en la clave para acabar una guerra interestelar.

El hecho de tomarse en serio unas premisas argumentales concebidas con la parodia como punto de destino, hizo que necesitasen un desarrollo mucho más profundo para adaptarlo a los requerimientos de la nueva orientación. *Shoji Kawamori, Haruiko Mikimoto* y *Hiroshi Ohnogi*, diseñador mecánico, de personajes y coguionista respectivamente, adaptaron su proyecto original a una serie de 52 episodios, que se recortó hasta una longitud de 48 en la fase de preproducción, después a 39 y acabó como un proyecto de una sola temporada, con 25 episodios planificados. Esta profundidad de desarrollo fue parte del cúmulo de conceptos básicos que propiciaron el impacto mediático de **Macross**.

El resultado, hace ya 21 años, no sólo arrasó entre el numeroso público que la pudo seguir en Japón, sino que consiguió que, de los 25 episodios que se planificaron tras el largo tira y afloja entre la productora y los patrocinadores, se pasara a los 36 con que acabó, siendo los últimos 9 un largo epílogo al arco argumental de la serie.

Tanto triunfó la serie en Japón, que el merchandising más diverso se extendió como la espuma. Desde las hoy tan conocidas y perseguidas maquetas -al carro de las cuales se apuntó hace poco la prestigiosa casa Hasegawa, famosa en el mundo entero por sus series de aviones de combate a escala-, hasta incluso tarjetas de crédito con logos e imágenes de la serie. Y como es natural, llegaron las secuelas.

Continuaciones, reinterpretaciones, secuelas y precuelas

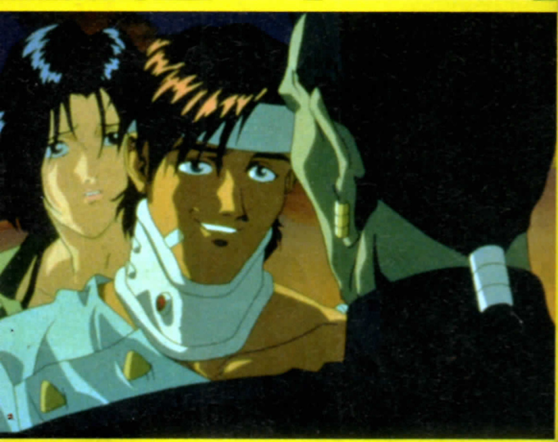
Al arco argumental principal se le recortó y reimplantó algún concepto para recrear la acción en la película **Ai, oboete imasu ka? (Macross: Do you Remember Love?)**. Nosotros pudimos en su momento disfrutar de una versión más o menos editada distribuida en España por Chiquivideo. Narraba básicamente la misma historia que la serie original -los 25 primeros episodios-, aunque enfocado desde otro punto de vista, más épico o heroico en algunos aspectos. Tradicionalmente, esta película se considera como una reinterpretación *"histórica"* de los hechos narrados en la serie... Algo así como una película rodada en el mismo universo de **Macross** contando gran parte de lo que pasó desde una perspectiva diferente. Los personajes son más maduros, las situaciones en las que se ven envueltos carecen un poco de la inocencia y la candidez que se les transmite en la serie. Es la *historia* de **Macross** oficializada.

El staff creativo repitió en su gran mayoría, sobre todo dos de los nombres que encontramos siempre ligados a cualquier proyecto **Macross** que se precie: *Haruiko Mikimoto* y *Shoji Kawamori*. Era el año 1984.

En 1987 el Dúo Dinamita creó una compilación de vídeos musicales con nueva animación creada completamente para celebrar el 5º aniversario de la serie. **Macross: Flashback 2012** aprovechaba parte del metraje descartado de la edición para cines de la película tres años antes junto con nuevos clips montados para explicar lo que les sucedía a los protagonistas tras el final de la *historia* ya contada y reinterpretada. Por suerte o por desgracia esta rareza sigue inédita en nuestro país.

La primera secuela *"oficial"* no llegó hasta 1992. **Macross II: Lovers Again** se emplazaba unos 80 años en el futuro de **Macross**, y explicaba el mismo triángulo desde otro punto de vista. Esta vez eran un reportero sensacionalista, una piloto de combate y una adorable alienígena los pro-

Tatsunoko Productions, Big West · Macros II: 1992 Bandai Visual, Big West · Macros 7: 1994 Bandai Visual, Big West · Macros Plus: 1993 Bandai Visual, Big West, 1995 Manga Entertainment, 2003 Selecta Visión · Macross Zero: 2002 Bandai Visual, Big West



CRÉDITOS

Historia
Studio Nue, Shoji Kawamori
Script
Keiko Nobumoto
Continuidad Storyboard
Shinchiro Watanabe,
Shoji Kawamori
Diseño de personajes
Masayuki
Director Especial/Coreógrafo de Acción
Ichiro Itano
Director Artístico
Katsufumi Haryu
Director de Animación
Atsushi Aono
Director Infografía: Mitsunori Kataama
Infografía
Links Corporation
Director de Sonido
Masafumi Mima
Música
Yoko Kanno
Música Presentada por
Victor Entertainment
Director de Fotografía
Akihiko Takahashi
Editor
Hideichi Kakematsu
Diseño Original de Producción/
Diseños Mecánicos Originales
Kazutaka Miyatake
Ambientación y Diseño Infográfico
Kiyomi Tanaka, Yoshinori Sayama
Producción
Triangle Staff
Productores
Minoru Takanashi, Kaya Ohnishi
Asistente de Producción
Shinji Nakashima
Presentado por
Macross Project, Bandai Visual, Big West, Hero,
Shogakukan, Mainichi Hozou
Director
Shinichiroh Watanabe
Co-Director/Diseños Mecánicos
Shoji Kawamori

tagonistas. Se nos mostraba la misma historia sin apenas variaciones, en formato de OVA de cuatro episodios y con el mínimo de desarrollo de personajes posible. La edición en España corrió de la mano de Maga Films, de infausto recuerdo. Entre otras lindezas, teníamos una *"canción de batalla"* final que, por arte de birlibirloque, empezaba en japonés y acababa en inglés y con un abominable salto de volumen y registro tonal.

La serie decepcionó bastante, ya que aunque los clichés básicos permanecían invariables, no había suficiente *"chicha"* para desarrollar y contar una historia atractiva. Lo más destacable fueron los diseños de personajes del sin par *Mikimoto* y los mechas de *Koichi Ohata* y *Kazumi Fujita*. Una secuela para olvidar, sin duda alguna.

En 1994 *Kawamori* y *Mikimoto* le dieron otra vuelta de tuerca al universo **Macross** con la serie **Macross 7**. En ella se explicaban las vicisitudes y avatares que debía atravesar la *"7ª Flota de Colonización Macross"*, comandada por uno de los personajes más carismáticos de la serie original, el as *Max Genius*. Lo verdaderamente curioso es que el concepto triangular de los personajes hoy reconocido como *"Macross Registrado"* de piloto/cantante/tercero en discordia -que en **Macross** fue *Misa Hayase*, oficial de puente, y en **Macross II** *Hibiki Kanzaki*, periodista- se convierte en piloto cantante/piloto cantante/piloto. Resulta muy curiosa la amalgama de pilotos y cantantes, los mechas con amplificadores como armas y mástiles de guitarra como mando principal, pero la serie triunfó y recibió un importante apoyo del público, lo que la convirtió en la serie con el sello **Macross** más larga, con 49 episodios de televisión, una película de 30 minutos (***Macross 7: The Galaxy is Calling Me!***), una OVA en tres partes titulada **Macross 7 Encore** y otra más de 4 episodios, titulada **Macross Dynamite 7**.

Si a esta serie le sumamos el manga **Macross 7 Trash** de *Haruiko Mikimoto* -editado en España por Norma- y **Macross Dynamite 7 Mylene Beat**, de *Mizuho Takayama*, deberemos reconocer que el resultado fue de lo más esperanzador. Y todavía queda lo mejor por llegar.

A finales del pasado año comenzaron a circular rumores de una nueva serie: **Macross Zero**. El único nombre que sonaba era el de *Shoji Kawamori*, y se comentaba que sería una precuela de la serie original. Ambientada en el año 2002, narraría el intento de las fuerzas unificadoras de consolidar un poder político global con la ayuda de la tecnología caída del espacio en 1999 (año en el que en teoría la nave extraterrestre después conocida como *Macross* se estrelló en la isla homónima del Pacífico). Esta tecnología estaría siendo utilizada por un grupúsculo antiunionista, y sería la que daría origen a los cazas *Valkyrie VF-1* de la serie original. En esta precuela podríamos contemplar a uno de los personajes mejor definidos de la misma, el Súper As, Súper Macho Man *Roy Foker* al acabar la 3ª Guerra Mundial, pilotando el caza de preserie *VF-0*.

La mezcla de animación convencional e infografía en 3D resulta de lo más espectacular en los episodios que he tenido la oportunidad de ver, y la banda sonora de *Yohko Kanno*, vieja amiga nuestra, rompe con cualquier cosa que hayamos oído de ella con anterioridad. Hasta el momento han aparecido dos de los 5 episodios planificados... Sólo puedo deciros que cada vez que me acuerdo la baba corre por las comisuras de mi boca como si volviese a tener... Mejor dejamos de lado cuándo y por qué babeé tanto por penúltima vez.

Como anécdota citaré que existen, existieron o algo similar, planes de realizar una película de imagen real titulada **Macross Final Outpost:**

Earth. Se trataría de una hipotética coproducción entre Japón y los EEUU. Debería haberse estrenado en 1996, pero de momento aparece listada en infinidad de sitios como *"Proyecto Aplazado"*. Malas lenguas arguyen que nunca se estrenará..., pero lo mismo decían cuando Nelvana adquirió los derechos de algunos personajes de **X-Men**, y mira tú por dónde, diferente productora, pero ya están rodando la segunda secuela...

La guinda del pastel

Como habréis podido notar, he obviado citar la OVA **Macross Plus** en la cronología anteriormente establecida. Como ya supondréis, eso se debe a que es la estrella de este artículo.

En 1994 *Shoji Kawamori* sorprendió al mundo con esta nueva secuela de la serie original. Situada cronológicamente a medio camino entre **Flasbhack 2012** y **Macross 7**, en esta serie se nos muestra no ya un trío de personajes enfrentados a nivel sentimental y personal, sino a un cuarteto con la intervención de la cantante virtual *Sharon Apple*. Dos viejos amigos de la adolescencia, *Isamu Alva Dyson* y *Gould Goa Bowman*, hijo este último de humana y zentraedi -los aliens gigantes de la serie original, que merced a un proceso denominado micronización acabaron integrándose con la población terrestre-, se encuentran en ambos lados de un concurso para la adjudicación del nuevo caza variable para funciones de combate estratégico.

Separados en malos términos años atrás, la rivalidad profesional y personal acaba desbordándose con la aparición de *Myung Fang Lone*, misterioso vértice del triángulo de amigos antaño, y productora de la Ídolo Virtual *Sharon Apple*. Esta inteligencia artificial y fenómeno mediático acabará por interceder de *motu propio* en la relación triangular, convirtiéndose en el cuarto vértice de un drama que explora algo más que los clichés típicos y tan utilizados del amor y las relaciones personales. El argumento de la serie se expande hasta cotas difíciles de imaginar que abarcan desde el conflicto ético sobre la creación de una consciencia artificial, hasta los intereses económicos que se ocultan tras el mundo del espectáculo o las empresas de armamento, pasando por las manipulaciones de las emociones humanas desde puntos de vista imposibles de adivinar antes de verla.

Técnicamente mezcla de forma bastante acertada las imágenes animadas de forma tradicional junto con efectos y animación infográfica y en 3D. El resultado resulta algo desconcertante si se compara con obras más modernas de productoras como Gonzo, que han aprendido a utilizar el render 3D como base para la animación y se limitan a la animación convencional -por llamarla de alguna manera, porque creo que el acetato ya no lo ven ni por casualidad- para los personajes y algunos fondos. El ambiente de los equipos de pruebas se encuentra perfectamente documentado, dado que *Kawamori* pasó algún tiempo conviviendo con auténticos equipos de pilotos y mecánicos en la base de la USAF de Edwars, y tanto los procedimientos operativos como las baterías de pruebas resultan de lo más creíbles y realistas.

En el apartado de la banda sonora, he de confesarme reconociendo que aquí es donde yo descubrí la maestría de *Yohko Kanno* como compositora. La forma con que juega con las steelguitars y los dobros en las ambientaciones de Nuevo Edwars contrasta de forma sublime con la sofisticación electrónica de las *performances* de *Sharon Apple* o las orquestaciones sinfónicas de la Filarmónica de Israel. ¿Qué más puedo decir de *Yohko Kanno* que no haya dicho ya en múltiples ocasiones? Supongo que no me obligareis a reconocer que me encanta... Lo considero del todo innecesario.

Esta OVA en cuatro partes resulta muy complicada de comentar, dada su brevedad y lo condensado del desarrollo del argumento. Baste decir que no se pueden detallar los personajes o sus personalidades más de lo que he hecho sin caer en el error de proporcionar datos cruciales para la comprensión de la serie... Eso es lo que los *yankees* denominan *spoiling*, aquí destripar, y yo lo considero un vicio horrible (*NdL: ...que en Minami está prohibido*).

Comentaré tan sólo que se editó originalmente en dos formatos: OVA de cuatro

episodios y película para cines. Esta película se basaba en el guión original antes de fragmentarlo en la fase de preproducción para crear los episodios de la OVA, y reutilizaba metraje de la misma en conjunción con 20 nuevos minutos de animación y un final mucho más dramático.

Macross Pluss en España

Pese a que ya se editó en vídeo en su día de la mano de Manga Films, esta serie nunca ha sido vista al completo en nuestro país. Por alguna razón que sólo a ellos compete, nunca se editaron los cuatro episodios de la serie ni la película (aunque algunos afortunados pudieron conseguirlos gracias a la edición que hizo el primer fansub que tuvimos, EGO Films).

Ahora, de mano de Selecta Visión, podemos al fin disfrutar de la OVA, y esperamos que el éxito que deseamos coseche ese lanzamiento les anime a hacer lo propio con la película.

De entrada la carátula del primer DVD resulta de lo más agresiva y atractiva. Tal vez el mencionar a la mítica **Robotech** sea un toque de atención para aquellos que no hayan podido acceder al material original de **Macross** y sólo puedan recordar dicha serie americanizada, aunque a mí me ha arrancado una lagrimita, la verdad.

En la parte trasera la información sobre la serie es bastante escueta, gracias a Diox, aunque los datos técnicos se encuentran de lo más visibles y pormenorizados de forma bastante correcta. Las imágenes que han elegido como reclamo resultan llamativas sin llegar a ser excesivamente reveladoras.

Al abrir la caja contemplamos una reproducción de la portada perfectamente plasmada en la superficie del disco.

A dos episodios de 40 minutos aproximadamente por DVD, esta edición goza de un espectacular sonido 5.1 en español e inglés -aunque no sé cómo se lo han montado, parece que la remezcla del sonido en español suena infinitamente mejor que la pista en inglés... Llamadlo amor de madre, pero los bajos son verdaderamente espectaculares y la espacialización me ha sonado correctísima- , pista en español y japonés 2.0 y subtítulos en español.

El navegador resulta correctísimo y muy agradable. Los extras justitos pero currados como es habitual: Ficha técnica y artística de la serie, una galería de imágenes, trailers de la OVA y de otros lanzamientos de Selecta y un curioso y simpático juego de preguntas y respuestas que, si resolvemos con acierto, nos abrirá una galería de imágenes extra.

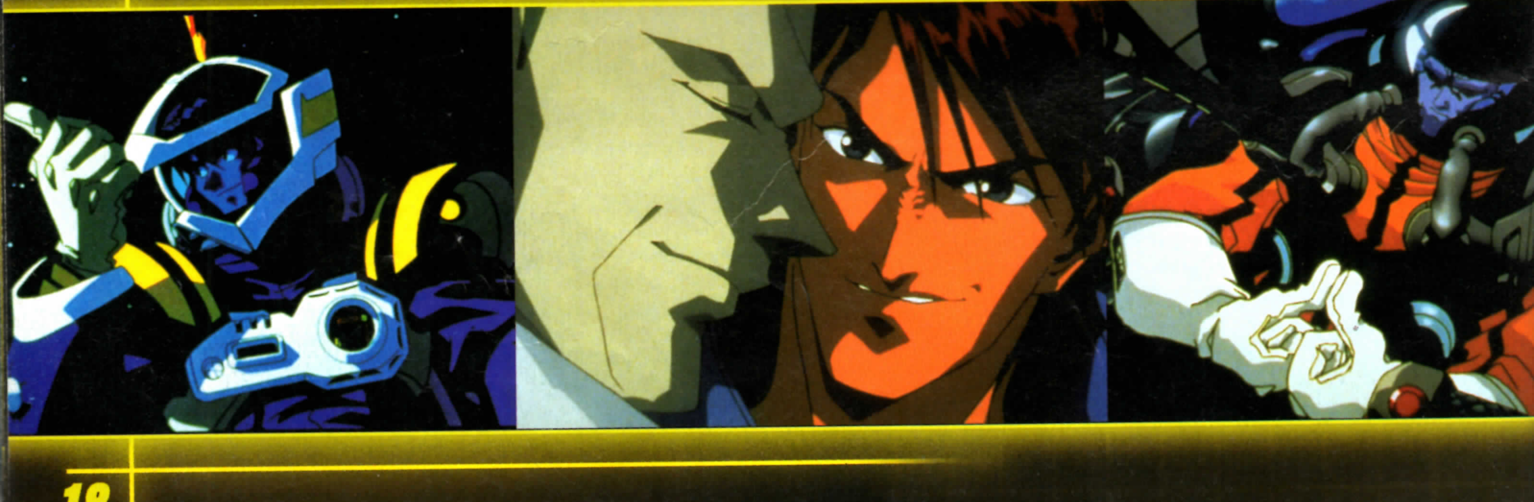
La calidad del sonido ya he comentado que me parece soberbia, con una sincronización perfectamente clavada en el apartado de los efectos, aunque algo desconcertante pero correctísima en el de los diálogos -hay escenas en que el diálogo se ha sincronizado al final de frase, y parece que se lancen a hablar antes de mover los labios: este es un criterio a elección de los estudios de doblaje, y me parece mejor que el seguido por otros estudios para otras producciones de subir el *pitch* a la velocidad de reproducción para encajarlos, que parece que algunos personajes parezcan ametralladoras o estén de *speed* hasta los ojos- y la calidad de la imagen es muy alta. No se aprecian defectos ni artefactos de compresión por ningún lado -algo en lo que hasta ahora habían tenido bastante mala suerte estos chicos-, aunque la conversión del formato de vídeo deja unas estrechas franjas arriba y abajo de la imagen. No os asustéis: es el margen de pérdida que sufre la pantalla al pasar de NTSC a PAL, que tiene más resolución vertical. Eliminarlas hubiese supuesto deformar la imagen verticalmente o perder ancho de pantalla.

¿Quién se sube a este carro?

Yo os recomendaría esta serie a todos los amantes de la buena ciencia ficción, a todos los *Mecha Heads* que pululáis por los salones en busca de la última maqueta y a todos aquellos que deseéis disfrutar de una serie sorprendente y con un sólido y elaborado argumento.

Le sobra calidad. Le sobra renombre. Y la edición hace justicia al producto original... ¿Qué más se puede pedir?

By Mikel...



Rikujyou Bouei Tai! Mao-chan

O CÓMO DEFENDER JAPÓN CON 8 AÑOS

Si, sí, con 8, no me he comido un número. **Rikujyou Bouei Tai! Mao-chan** (a partir de ahora **Mao-chan**, que si no me muero, arf, arf) es la última serie en anime del afamado *Ken Akamatsu* (famoso, entre otras cosas, por esa serie tan poco conocida que es **Love Hina**, de la que estoy seguro que naaaaadie habrá oído hablar ;)).

El planteamiento es, cuanto menos, completa y absolutamente paranoico: hace ocho años, un "alienígena mono" (sí, literalmente dicen eso...) llegó a la tierra y fue cuidado por unas jóvenes del lugar (no, no se parece tampoco a una tortuga de balneario de **Love Hina**. Jo, tengo una cabeza hoy ;)) y depositó cuatro huevos. Tres de ellos contenían un bonito trébol con una cara sonriente, y el cuarto una carta con las palabras: "El objetivo es Japón".

Rápidamente todo esto fue tapado por las fuerzas de defensa de Japón... hasta ahora. *Mao Onigawara* es una estudiante normal y corriente de primaria... pero su abuelo es el General de la Fuerza de Defensa Terrestre de Japón, así que cuando *Mao* cumple ocho años le regala uno de los tréboles, que le concede poderes especiales...

Personajes

Mao Onigawara: Protagonista de la serie, y segunda teniente de la Fuerza de Defensa Terrestre de Japón. Absoluta inútil en los deportes, patosa en general, pero llena de ilusión, *Mao* se enfrentará como buenamente pueda a los terribles alienígenas monos (...) que amenazan Japón. Para ello cuenta con un bastón capaz de lanzar rayos de energía y un tanque regalo de su abuelo (eso sí, es un tanque de plástico a escala 1/1, imaginad la escena).

Misora Tsukishima: Compañera de la anterior, *Misora* es primera teniente de la Fuerza de Defensa Aérea de Japón. Esta es todo lo contrario que *Mao*: lista, habilidosa, inteligente, famosa... pero también es una niña de 8 años, así que mucho no puede hacer. Su abuelo es el Gran Almirante de la Fuerza de Defensa Aérea de Japón (¡qué casualidad!). Como "regalo" de su abuelo, tiene un bonito caza *Harrier* rojo.

Silvia Maruyama: La que falta para el trío de defensa. Tercera teniente de la Fuerza de Defensa Marítima, posee un submarino a su disposición. Tímida y con una facilidad terrible para perderse, *Silvia* se unirá a la pintoresca Fuerza de Defensa para repeler a los terribles aliens monos.

Rikushiro Onigawara, Sorajiro Tsukishima y Adalbert Von Maruyama: Abuelos de *Mao*, *Misora* y *Silvia* respectivamente, a cada uno más terrible. Los tres quieren que sus nietas sean las mejores, y para ello les dan todos los caprichos del mundo para que se enfrenten a los terribles aliens monos (y si pueden demostrar que las otras dos no hacen nada, mejor). Las discusiones entre los tres son constantes e incoherentes.

Kagome Mishima: Coronel de la Fuerza de Defensa Terrestre. Una excelente coronel perdidamente enamorada de *Rikushiro*. La pobre es asignada a ejercer como profesora en la escuela en la que están *Mao*, *Misora* y *Silvia*, aparte de tener que coordinar la defensa cuando los aliens aparecen.

Como se puede apreciar, la serie es imposiblemente loca. Entre las paranoias de los abuelos, la gran "peligrosidad" de los aliens (ahora me entero de que una carpa tiene poder para hundir Tokyo), los momentos "yo puedo hacerlo" al más puro estilo **Sailor Moon**, las transformaciones también a lo **Sailor Moon**, y todas las cosas que van saliendo en la historia... ¿se puede decir algo más?

Eso sí, no esperéis seriedad. No. Nada. Cero. Esto es única y exclusivamente para divertirse. Simplemente no podréis parar de reír, en serio. Un pequeño fragmento...

"- Señor, el tanque no puede disparar... ¡Es de plástico!
- General, ¿para qué hizo un tanque de plástico?
- ¡Es obvio! ¡Jamás permitiría que mi nieta estuviera cerca de armas reales y peligrosas!"

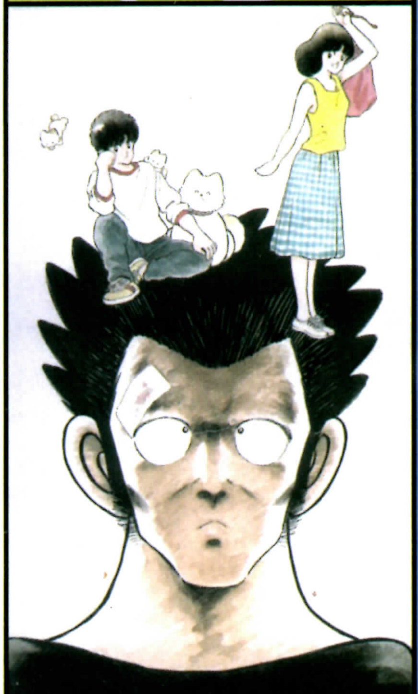
En cuanto a cómo conseguirlas... Exaaacto, fansubs, como siempre. Pero merece la pena el buscarla, porque a cada momento salta la sorpresa. Dejad a *Keitaro* en la residencia Hinata, ¡porque llega el momento de defender Japón!

Lord Graywords

Copyright XEBEC y J.C.Staff

TOUCH

Un regreso esperadamente inesperado



Érase, hace muchos años, dos hermanos, los gemelos *Uesugi, Kazuya* y *Tatsuya*. Los dos eran prácticamente iguales, pero sólo en el aspecto; en todo lo demás eran muy diferentes. Si *Kazuya* era serio, ordenado y buen estudiante, *Tatsuya* era un vago irresponsable cuyas malas notas eran legendarias. Además, *Kazuya* era un ídolo en su instituto: la estrella del equipo de béisbol, nada menos (y ya sabemos lo mucho que atrae eso a las chicas). A *Tatsuya*, eso del béisbol le parecía demasiado cansado. Como he dicho, los dos hermanos sólo tenían en común su aspecto. Perdón, me olvidaba de otra cosa que unía a los dos hermanos: su cariño por *Minami Asakura*. *Minami* era la hija de los vecinos de los *Uesugi*. Los tres amigos habían crecido juntos desde pequeños hasta llegar a la adolescencia. Para ella, *Tatsuya* es *Tacchan* y *Kazuya*, *Kacchan*; para ellos, *Minami* siempre será *Minami*. Pero la adolescencia es el momento de los cambios, y estos, acabarán llegando.

Así se podría reducir la historia de **Touch**, el manga de *Mitsuru Adachi*, que Otakuland ha empezado (o más bien, ha vuelto a empezar) a publicar en nuestro país. Pero si lo dejara en esto, me quedaría corto, muy corto.

¿Pero... qué es Touch?

Como he dicho al principio, **Touch** es la historia de los hermanos gemelos *Tatsuya* y *Kazuya Uesugi*. Bueno, pero también es la historia de *Minami Asakura*, por supuesto. Ah, y no nos olvidemos de *Kotarô Matsudaira*, ni de *Shohei Harada*. Y más tarde vendrán *Nishimura*, y *Akio Nitta*, y su hermana, *Yuka*, y *Eijiro Kashiwaba* y... Ah, y el Kôshien. No nos olvidemos del Kôshien. Ese estadio cerca de Kobe, es también un actor importante, o al menos un catalizador. Todos estos personajes (y edificios) tendrán su relevancia en la historia; rayos, si hasta *Punch* (el perro) tiene su papel en la obra, y cuidado con quitárselo porque entonces esta obra ya no sería lo que es.

Porque si digo que es una comedia estudiantil, una obra de deportes y un culebrón adolescente japonés, me quedo corto. Ni siquiera me llegaría a acercar a lo que es en realidad este manga. Cierto es que los partidos de béisbol ocupan muchas páginas. Pero también es cierto que el partido más importante de todos nunca lo vemos. De hecho, a esas alturas, el partido ya no interesa. Cierto que hay una historia de amor; pero que en su apogeo, la historia se vuelca en uno de los secundarios, a quien el romance se le acerca poco, la verdad. Es una comedia, pero hay episodios dramáticos (nunca mejor dicho). Como ya veis, hay de todo un poco.

Touch es vida

Parecerá un poco pretencioso, pero eso es este manga en realidad. El relato de la vida de unos adolescentes japoneses, de los 15 a los 18 años (e incluso más adelante). Con sus alegrías (bastantes) y sus penas (bastantes también), sus logros y sus fracasos, sus aficiones y sus antipatías. Y sus baños, y eso de dejarse los zapatos a la entrada. Y los diferentes grados de amistad. Y porqué *Tacchan (Tatsuya)* y *Kacchan (Kazuya)* sólo existen para *Minami*.

Touch es béisbol

Eso por supuesto. Cuando la mayor parte de los sueños se centran en torno al estadio del Kôshien, es que el béisbol tiene mucha importancia. Pero no toda. No es necesario leerse un libro sobre béisbol para disfrutar de **Touch** (yo tengo uno y es de las cosas más aburridas que me he leído jamás). En realidad, casi da lo mismo. Si no os apasiona el deporte del bate, siempre podéis pensar que se trata de fútbol. Después de todo, las pasiones son las mismas, se juegue a lo que se juegue.

Touch es de Adachi

¿Y quién es *Adachi*? *Mitsuru Adachi* es el creador de **Touch**. Como más adelante hablaré de su vida y obra, prefiero ahora deciros otras cosas, como que es uno de los mangakas de más éxito en Japón. Sólo él y *Rumiko*

Takahashi han llegado a vender cien millones de ejemplares de sus obras: Sí, como habéis leído: 100.000.000 de ejemplares. Y cuando pone que sólo esos dos lo han logrado, es que sólo esos dos lo han logrado. Ni *Toriyama* y su **Dragon Ball**, ni *Katsura* y su **Video Girl Ai**, ni el manga de **Evangelion** ni en general todas esas series que, sin ser en realidad malas, la gente tiende a sobrevalorar principalmente porque no ha visto lo suficiente como para hacer un juicio realmente válido. Si esto no es éxito, ya me diréis lo que es.

Sin querer ahondar en detalles, sus obras más famosas, aparte de la que nos ocupa de **Touch**, son **H2**, **Miyuki**, **Nine**, **Slow Step**, **Rough**. Ya me ocuparé más detalladamente de ellas después.

¿Por qué Touch?

Veréis, hace mucho tiempo, antes incluso de que sacaran **Evangelion** en vídeo (sí, existía manga y anime antes de dicha serie, sorprendente, ¿verdad?), un canal español (Tele5) emitía una multitud de animes en su programación, y cuando digo una multitud, quiero decir una multitud. Tres horas diarias de anime, por lo menos (con episodios de media hora... haced las cuentas). Entre ellos, uno que se llamaba **Bateadores**. Este no era sino la versión animada de **Touch**, con nombres "ligeramente" cambiados; los *Uesugi* (*Kazuya* y *Tatsuya*) pasaban a ser los *Alvarado* (*César* y *Carlos*), *Minami* era *Bárbara Ochoa*, etc. Si os parece grave, es que os impresionáis por cualquier cosa. De todas maneras, al menos contábamos con las canciones de cierres originales, lo cual ya era mucho en esa época. Sea como fuere, muchos (y muchas, según me consta) fuimos los que nos quedamos pegados al televisor viendo las aventuras y desventuras de los tres amigos, sus partidos de béisbol, sus emociones... y cuando la volvieron a emitir, la volvimos a ver.
Y hasta las películas que echaron a traición otros días y en otras cadenas (pero esa también es otra historia).

Touch en papel

Al cabo de unos años, Norma Editorial decidió publicar el manga de **Touch**, tal como Norma solía hacer las cosas (ahora dicen que ha cambiado). Al parecer, confiaban en que los muchos aficionados a la serie de televisión se abalanzasen sobre los quioscos y se llevasen todos los ejemplares (pagando, ¿eh?). Yo y otros (sí, y otras) lo hicimos, pero al parecer, no éramos tantos como pensábamos... y la serie se cerró en su ejemplar nº 12. En el aire quedaron promesas de "estamos pensando otras fórmulas....", "si los aficionados nos lo piden..." que nunca se cumplen, pero al menos quedan bien.

Así pues, cuando ya habíamos perdido toda esperanza, Otakuland decide volver a probar suerte con **Touch** y con *Adachi*, aunque esto ya lo desarrollará *Lázaro* en su sección de opinión, que este mes ha convertido en una especie de anexo a este artículo.

Lo malo es que hace tanto que emitieron **Bateadores** que a la mayoría del público este manga no le dice nada. Así pues, ahora todo es cosa de vosotros. ¿Os atrae una historia de adolescentes japoneses en el instituto? ¿Un triángulo amoroso? ¿Y dos triángulos? ¿Una comedia dramática? ¿Un drama cómico? ¿El béisbol? Pues todo esto lo encontraréis en **Touch**, de *Mitsuru Adachi*.

Bateando en pantalla grande

Ya os hemos hablado de las producciones "tebeísticas" y "televisivas" de *Adachi*, pero comprobaréis que todavía hablar de algo: las películas. De **Bateadores**, como habéis podido ver, existen cinco películas. O más bien tres y dos... que, sí, hacen cinco, pero no es lo mismo. ¿Complicado? Calma, lo explico ahora mismo.

Tres fueron las películas, estrenadas en cines, que aparecieron al mismo tiempo (o casi) que la serie de televisión; desde luego con el mismo equipo técnico:

- ***TOUCH* Sebangô no nai Ace** *(El as sin dorsal)*
- ***TOUCH 2* Sayonara no okurimono** *(El regalo del adiós)*
- ***TOUCH 3 (FINAL)* Kimi ga toorisugita ato ni** *(Después de que pases de largo).*

Estas tres son una especie de recopilación del anime televisivo, si no fuera porque en algunos puntos hay ciertas divergencias respecto a este.

La mejor, desde luego, la segunda (que quizá sea también la que más cosas cambia respecto a la historia original).

Como curiosidades: los subtítulos son los nombres de las canciones principales; las dos primeras se emitieron por diversas televisiones españolas; ¡ah! Y en la película de **KOR - Johhny y sus amigos**, los protagonistas iban al cine a ver la primera película de **Touch**.

Dos son los especiales televisivos, realizados más de diez (¡!) años después del fin de la serie, hechos con el equipo original, de vuelta al completo.

- **TOUCH Miss Lonely Yesterday Are kara, kimi wa...** (Señorita Ayer solitario. Desde entonces, tú...)
- **TOUCH Cross Road Kaze No Yukue** (Cruce de caminos. El paradero del viento).

Estos continúan la historia en el punto donde se quedaron la serie de TV y las películas, aparte de atar algunos cabos sueltos del manga. Y a pesar de continuar una historia de hace diez años, no se le nota para nada. ¿Se me notará lo mucho que me gustan?

Mitsuru Adachi: el hombre tras las orejas

Cada vez que se estrena un manga, hay ciertos tópicos que se repiten a menudo: que la obra es

un éxito y que su autor es muy famoso, muy popular y todas esas cosas. Después de todo, nadie se va a molestar en revisar si estaban diciendo la verdad, o el dibujante en cuestión sólo es famoso en su casa, a la hora de comer.

Afortunadamente, en el caso de *Adachi* es fácil saber dónde reside su popularidad: en 31 años de carrera ha hecho más de 25 obras, con 132 tomos a sus espaldas, lo que significa una media de 4 tomos al año (de acuerdo, 4 tomos y un par de historias). Por si eso fuera poco, y como ya he dicho antes, tiene el honor de ser uno de los dos mangakas que han llegado a vender cien millones de ejemplares -no digáis "copias"- de sus obras. Nadie importante, como se puede ver.

Ahora que hemos acabado con sus cifras, pasemos a fijarnos en su vida: *Adachi* nació el 9 de febrero del año 26 de la era Showa, (o lo que es lo mismo, 1951 en el calendario occidental) en la ciudad de Isezaki, prefectura de Gunma. Desgraciadamente, aún no sabemos el nombre del instituto en el que estudió ni el nombre de su mujer (sí, está casado), ni el de su perro, pero todo se andará...

HISTORIA DE UNAS HISTORIAS

Su carrera de dibujante de mangas comenzó en el año 1971 con "**Kieta Bakuon**" ('explosión desvanecida'), en la revista *Shônen Sunday DX*. Durante unos años estuvo trabajando para revistas "menores" de editoriales "menores", como *EC Comics* de la *Kodama Shuppan*, generalmente, dibujando los guiones de otros autores (por ejemplo, *Yuzo Yamasaki* -no, yo tampoco lo conozco-). Después vino su salto a la más que famosa *Shogakukan*... pero a la línea de shôjo manga (*Flower Comics*). Allí se libró definitivamente de la carga de guionistas "adosados", y apareció su primer éxito como profesional "completo": **Alegre Juventud (Hi Atari Ryôko!)**. Más adelante vinieron **Nine**, **Vacaciones de verano (Miyuki)**, **Bateadores (Touch)** y después vendrían **Slow Step**, **Rough**, **Niji iro tôgarashi**, **H2**... O, como dicen, el resto es historia (no os preocupéis si os perdéis entre tanto nombre, ya os pondré un cuadro más abajo, y artículos más detallados sobre estas series).

ESTILANDO OREJAS

Como dibujante, se podría decir que *Adachi* es como un director de cine, que pretende narrar la historia que le ocupa mediante planos largos y grandes angulares, más que "zooms" y movimientos rápidos de cámara. A veces incluso se toma la libertad de cambiar de plano, apartándose de la acción principal, generalmente para ver paisajes (urbanos, normalmente) donde el argumento acaba reflejándose de un modo u otro. Eso es lo que hace de él un maestro de los tiempos muertos. Y del tiempo en general, si me apuráis. En sus obras, se puede apreciar el paso del tiempo. No sólo, como he dicho antes, en los paisajes, sino también en las personas. Los personajes de *Adachi* crecen y maduran con el paso del tiempo; entran en la adolescencia y salen de ella, lentamente, hora a hora, minuto a minuto y segundo a segundo.

Esto me da pie para pasar al aspecto gráfico de sus obras, que es lo que antes se ve. El estilo de *Adachi* es bastante peculiar, con esos personajes y sus enormes orejas, rasgo que comparten con los de *Gosho Aoyama*, o más bien al revés. También se suele señalar que todos sus personajes se parecen (en realidad, él mismo se lo reprocha en las primeras historias de **Touch**)... en apariencia. Si profundizamos, veremos que cada personaje que aparece tiene un carácter y personalidad distinto. Por supuesto, fijarse en la personalidad es mucho más difícil que mirar los dibujitos y requiere un poco de esfuerzo por parte del lector, pero no cabe duda (al menos a mí no me la cabe) que es un esfuerzo con recompensa. Sobre todo si la recompensa es poder disfrutar de las historias de *Adachi*. Por ahora es **Touch**, pero quién sabe si más adelante...

Otros mangas de Adachi

Como ya se ha señalado, **Touch** es uno de los mangas más famosas de *Mitsuru Adachi*, pero no el único. Desgraciadamente, la falta de interés (o visión) de las editoriales nacionales ha hecho que sus obras pasaran completamente desapercibidas... aquí en España (con perdón), claro. En otros países la situación es precisamente la contraria (Italia, Francia, Singapur, Taiwán, Corea, Hong-Kong...). Y no convendría dejar de señalar y explicaros algunas de las obras más representativas de este genial autor, siguiendo el orden por el que aparecieron originalmente.

Hi Atari Ryôko! *Kasumi Kishimoto* se traslada a vivir a la casa de su tía para asistir al instituto. La primera sorpresa es descubrir que la buena mujer la ha reconvertido en pensión para otros alumnos de instituto. La segunda es conocer al irresponsable de *Yusaku Takasugi*. Y ella, que creía tener tantas cosas claras en la vida, empieza a ver cómo se le resquebraja el suelo bajo sus pies. Alguien dijo que **HAR!** es la historia de "la chica que encontró el amor de su vida cuando creía que ya lo había encontrado". No creo que haya mejor forma de definir a este shôjo "made in Adachi" (5 tomos). El anime llegó a España con el nombre de **Alegre Juventud**.

Miyuki. Sería la historia de un chico dividido entre el amor de dos chicas si no fuera por un pequeño detalle: una de las chicas es su hermana. Así que en ese caso, tenemos a un chico viviendo con su hermana, que despierta pasiones entre todos los hombres del planeta (menos él, claro) mientras intenta mantener su vida amorosa en orden. Si su hermana y sus pretendientes no se entremeten, lo que es mucho decir. Por si eso fuera poco, para más "INRI", las dos se llaman igual: *Miyuki* (12 tomos). El anime llegó a España con el nombre de **Vacaciones de verano**.

Touch. Dos gemelos. Su amiga de la infancia. El estadio Kôshien de béisbol. Sueños, adolescencia y amor. El anime llegó a España con el nombre de **Bateadores**. El manga intentó llegar a España de mano de Norma sin conseguirlo, y ahora parece que sí lo hará definitivamente de mano de Otakuland.

Rough. Por culpa de una estúpida rencilla (pastelera, añado) dos familias han estado enfrentadas desde hace generaciones. Imaginad lo que puede pasar cuando la heredera de los *Ninomiya* (*Ami*) y el de los *Yamato* (*Keisuke*) coinciden en el instituto. ¿Una historia de amor? Es posible, pero **Rough** es mucho, mucho más. Sobre todo teniendo en cuenta que todavía no hemos hablado de los compañeros de *Keisuke*, o el padre de *Ami*, aquejado de "yamatofobia", o del "hermano mayor" de esta, que es a la vez el mayor ídolo y el máximo rival de *Keisuke*... en natación (12 tomos).

Slow Step. La vida tendría que ser un caminar lento y tranquilo para *Minatsu*, de no ser porque su entrenador de sófbol es un pervertido, su mejor amigo un ligón desesperado y que cuando se disfrazó para escapar de la ira de un grupo de gamberros, conoció a un chico, que se enamoró de esta nueva chica. ¿Hemos añadido que la sobrina de su entrenador le hace chantaje? (7 tomos).

Niji Iro Tôgarashi. Estamos en el futuro, en un planeta lejano, muy lejano. Un país llamado "Japón", donde manda un "shogun". Samuráis, katanas y esgrima. Misteriosos visitantes de otras tierras. Intrigas políticas. ¿Kenshi... qué? ¿Pero no os hemos dicho que estamos en el futuro? Además, tenemos siete hermanos de un mismo padre (algo pendón) y diferentes madres, metidos de lleno en todo este lío (11 tomos).

Short Program. Una recopilación de historias cortas aparecidas en diferentes momentos. La demostración de que *Adachi* también se maneja bien con las distancias cortas. Un estupendo aperitivo para el resto de sus obras, o por si no se tiene paciencia para las colecciones largas. El único problema es que puedes acabar queriendo más...

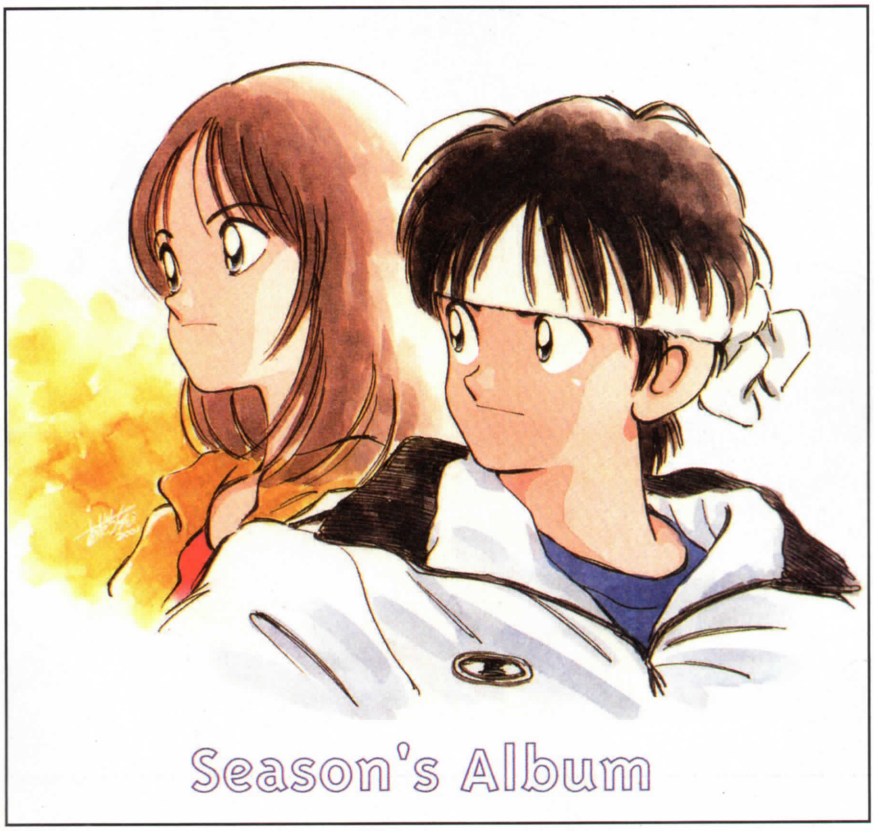
H2. Érase una vez que al mejor lanzador de secundaria (*Hiro*) le diagnosticaron una lesión en el codo que le impedía volver a jugar. Érase una vez que su amiga de la infancia (*Hikari*), que lo conocía desde que era un canijo, empezó a salir con su otro amigo (*Hideo*), que a su vez es el mejor bateador de secundaria. Y érase una vez que *Hiro* acaba en un instituto donde no hay un equipo de béisbol, pero sí una chica a la que le encanta (*Haruka*). La única pregunta es... ¿Por qué se llama **H2** y no **H4**? (34 tomos).

Short Program 2. Más historias cortas. Más *Mitsuru Adachi* "concentrado".

Jinbee. La hija de la difunta ex-mujer de *Jinbee* se ha ido a vivir con él. No es su padre, pero casi sí, y casi no (1 tomo).

Itsumo Misora. Todos los que conocen a *Misora* saben que tiene un gran talento.
Por eso en vez de estar en un club deportivo, pertenece a uno que "alquila" participantes a los demás clubes; da igual que sea baloncesto, sófbol, fútbol-sala o petanca. Lo que no saben es que cuando cumpla 13 años conseguirá un talento más.
Algo que definitivamente le hará más fácil su carrera deportiva, sea la que sea... Pero quién sabe si igual le complicará más las cosas; no sólo a ella, sino también a sus amigos, a quienes también se les prometió un talento como el suyo (5 tomos).

Bueno, pues esta es una pequeña muestra de lo que *Mitsuru Adachi* tiene que ofrecernos. Historias de amor, de deportes, de amistad, de aventuras... Lo único que tenemos que hacer es pedir y se nos dará (¿de qué me sonará esta frase?). Ah, y pagar por ellas, también es recomendable.



LISTADO DE OBRAS DE MITSURU ADACHI
(las que han acabado recopiladas en tomos)

TÍTULOTOMOSAÑOS*(Editorial)* *Futabasha***Little Boy**1 tomo1974*(Editorial) Kodama Shuppan EC Comics***Gamushara** (A lo loco)
Guión: *Yuzo Yamasaki*2 tomos1976**Heart no A** (As de corazones)1 tomo1975Hirahira-kun Seishun Nikki
(El diario de juventud de Hirahira-kun)1 tomo1975 -1977**Oira Hôkago Wakadaishô** (Soy un joven general Después de clase)2 tomos1979*(Editorial) ShogakukanFlower Comics* **Hatsukoi Kôshien** (El Kôshien del primer amor)
Guión: *Yuzo Yamasaki*2 tomos1976**Nakimushi Kôshien** (El Kôshien de los llorones)
Guión. *Yuzo Yamasaki* 4 tomos1977 - 1979**Yûhi yo Nobore!!** (¡Asciende, sol poniente!)
Guión: *Yuzo Yamasaki*2 tomos1979**Hi Atari Ryôko!** (¡Qué sol más agradable!)*5 tomos1980 - 1981Slow Step7 tomos1986 - 1991*(Editorial) Shogakukan Shônen Sunday Comics*Nine5 tomos1978 - 1980**Touch**26 tomos1981 -1986**Rough**12 tomos1987 – 1989**Niji iro tôgarashi** (Pimientos color arco iris)11 tomos1990 - 1992**H2**34 tomos1992 - 1999**Short Program****1 tomo1995**Short Program 2*****1 tomo1996**Itsumo Misora** (Siempre Misora)5 tomos2000 - 2001**KATSU!**3 tomos (y sigue...)2001 - ...*(Editorial) ShogakukanBig Comics* **Miyuki**12 tomos1980 - 1984**Jinbee** 1 tomo1992 - 1997
(*) Y no "la pensión soleada", como dicen algunos.
(**) Recopilación de historias cortas
(***) Ver **

Nota: el nombre que aparece detrás del cuadro de la editorial es el de la revista o departamento en particular.

MÚSICA DE ANIMES DE ADACHI

· **Miyuki** (Kitty Records)
http://www.geocities.co.jp/Playtown/5399/MiyukiCD.htm
Miyuki no Lovely Collection 25/12/1989 (lanzamiento original: 10/12/1983
Miyuki Memorial (2 CD) 25/1/1990 (lanzamiento original: 5/6/1984)

· **Touch** (Pony Canyon)
http://www.geocities.co.jp/Playtown/5399/TouchCD.htm
o [banda sonora TV]
Touch 1 21/8/1985
Music Flavor 1 12.15/1990 (lanzamiento original: 21/5/1985)
Music Flavor 2 15/12/1990 (lanzamiento original: 21/8/1985)
Music Flavor 3 21/11/1985
Music Flavor 4 5/7/1986
Music Flavor 5 21/11/1986
Original Song Book 1 21/3/1986
Original Song Book 2 21/9/1986
Original Song Book 3 21/9/1986
o [películas]
Sebangô no nai Ace Original Soundtrack Music-Hen 2/5/1986 (lanzamiento original: 21/4/1986)
Sebangô no nai Ace Original Soundtrack Drama-Hen 2 CD 5/2/1987 (lanzamiento original: 21/5/1986)
Sayonara no Okurimono Original Soundtrack Music-Hen 15/12/1986
Sayonara no Okurimono Original Soundtrack Drama-Hen 2 CD 5/2/1987 (lanzamiento original: 21/1/1987)
Kimi ga toorisugita ato ni Original Soundtrack Music-Hen 21/4/1987
Kimi ga toorisugita ato ni Original Soundtrack Drama-Hen 2 CD 21/5/1987
o [Recopilaciones, dobladores y especiales televisivos]
NON STOP Touch 15/12/1986
Original Senshû-Hen (Recopilación de todas las canciones) 2 CD 21/5/1987
Best Song Book 21/2/1989
Yoshimi Iwasaki / Touch 15/12/1985
Noriko Hidaka / Minami no Seishun 21/10/1985
Noriko Hidaka / Minami Asakura Touch in Memory 21/2/1987
Yûji Mitsuya / Tatstuya Uesugi Touch in Memory 21/2/1987
Are kara, Kimi wa... Original Soundtrack 5/12/1998 (VAP)
CROSS ROAD ~Kaze no yukue Original Soundtrack 1/2/2001 (Japan Columbia)
JAM TRIP Touch 21/10/1993 (lanzamiento original: 21/7/1985) (Japan Columbia)

· **Touch Musical** (Humming Bird)
Kimi no Heart ni Touch Original Cast Album 5/4/1987 (lanzamiento original: 21/3/1987)

· **Hi Atari Ryôkô!** (Pony Canyon)
http://www.geocities.co.jp/Playtown/5399/KasumiCD.htm
Music Diary 1 21/5 /1987
Music Diary 2 21/9 /1987
Original Song Book 21/3/1988
KA·SU·MI Yume no naka ni kimi ga ita Ongaku-Hen 5/10/1988

· **Slow Step** (Toshiba EMI)
http://www.geocities.co.jp/Playtown/5399/SlowStepCD.htm
Original Sound Track 27/3/1991

· **H2** (King Records)
http://www.geocities.co.jp/Playtown/5399/H2CD.htm
Original Album 21/11/1995
Original Soundtrack 6/9/1995
Original Soundtrack 2 6/3/1996

· **Otros**
http://www.geocities.co.jp/Playtown/5399/idolCD.htm
80's Anime de Idol 17/2/1999 (Pony Canyon)

[CD Single]

· **Touch** (Pony Canyon)
THE ALFEE Kimi ga toorisugita ato ni -Don't Pass Me By- (junto con: For The Brand-New Dream). 21/6/1988 (lanzamiento original: 11/3/1987)
Sachiko Kumagai Hi Hi High (junto con: Song For You) 26/11/1998 (Toshiba EMI)

· **Touch Musical** (Pony Canyon)
Aki Asakura/ Double Meaning (junto con: Dakishimete Heaven) . 21/4 /1988

· **Hi Atari Ryôkô!** (Pony Canyon)
Ami Ozaki / Kanashimi wa BEAT ni kaete -Rise and Shine- (junto con: Sekaijû no hitsuji kazoesasenaide) 21/2/1988 (lanzamiento original: 21/1/1988)
JAG-TOY / Yasashiku nanka dekinai junto con: Remember September 21/9 /1988

· **Slow Step** (Toshiba EMI)
Nobuo Sakaki / Kimi ga inakerya FRUSTRATION (junto con: ONLY FOR YOU) 6/3/1991

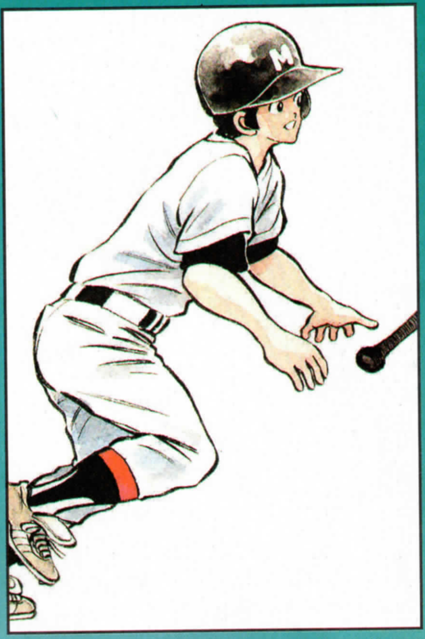
· **H2** (King Records)
Yui Nishiwaki / "Futari" ni kaerô?junto con: Yuruyakana Niji no yôni? + Karaoke 5/7/1995
Toshinobu Kubota / Niji no Grand Slam + Karaoke 7/7/1995 (Sony Records)
Maki Yoshimura / Zettai Aete Yokatta + Karaoke 6/12/1995
Jinmon Utori / BACK TO THE GROUND + Karaoke . 21/12/1995

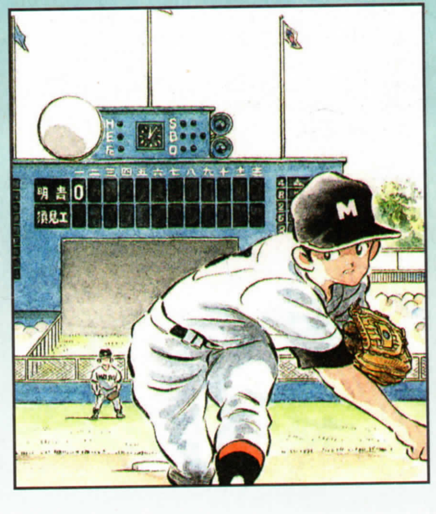
Miyuki (Kitty Enterprise)
H_2O / Omoide ga Ippai?junto con: Good-bye Season + Karaoke sólo Omoide ga Ippai 25/1/1996 Partitura sólo Omoide ga Ippai
H_2O / Omoide ga Ippai junto con: 10% no Ame yôhô + Karaoke 25/7/1996

OTRAS COSAS

·SERIES DE ANIMACIÓN

o http://nifty.amikai.com/AmiWeb?ami_url=http%3A%2F%2Fwww.geocities.co.jp%2FPlaytown%2F5399%2FMiyuki.htm&r_n=5398MIYUKI
Marzo, 83 - Abril, 84 Fuji Television (37 episodios) Director: Mizuho Nishikubo. Música: Anzai Jikô y otros.
Dobladores: Masato Wakamatsu = Katsumi Toriumi, Miyuki Wakamatsu = Yôko Oginome, Miyuki Kashima = Hiromi Tsuru
o TOUCH
Marzo, 85 - Marzo, 87 Fuji Television (101 episodios) Director: Gisaburo Sugii. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Yumiko Takahoshi y Namiki Hashiko. Producción: Hiroko Tokita
Dobladores: Tatsuya Uesugi = Mitsuya Yuji, Minami Asakura = Noriko Hidaka, Kazuya Uesugi = Keiichi Namba
o HI ATARI RYÔKÔ!





http://nifty.amikai.com/AmiWeb?ami_url=http%3A%2F%2Fwww.geocities.co.jp%2FPlaytown%2F5399%2FKasumi.htm&r_n=5776
Marzo, 87 - Marzo, 88 Fuji Television (48 episodios) Director: Gisaburo Sugii. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Toshi Namiki y Yô Nagano. Producción: Hiroko Tokita.
Dobladores: Kasumi Kishimoto = Yumi Morio, Yusaku Takasugi = Mitsuya Yuji, Katsuhiko Muraki = Kazuhiko Inoue, Keiko Seki = Hiromi Tsuru
o H2
Junio, 95 -Marzo, 96 TV Asahi (39 episodios) Director: Ueda Hidehito. Guión: Ken Oketani. Música: Taro Iwata
Dobladores: Hiro Kunimi = Shinnosuke Furumoto, Hikari Amemiya = Keiko Imamura, Haruka Koga = Majin Suzuki, Hideo Tachibana = Adachi Miyamoto.

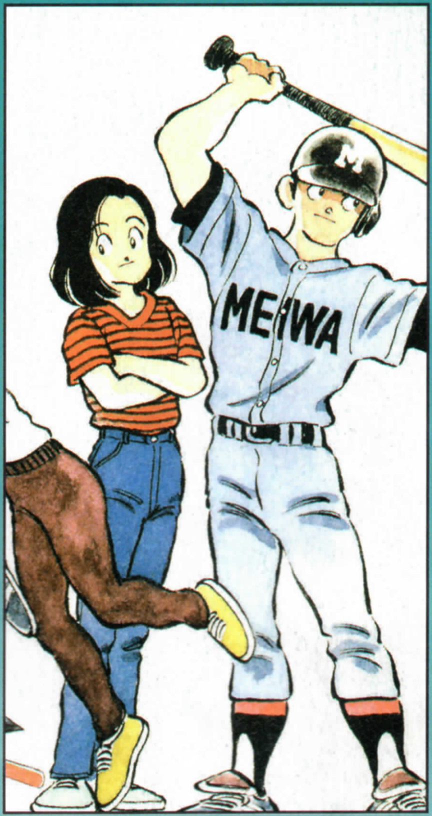
· ESPECIAL TV
o NINE
May, 83 Fuji Television Director: Gisaburo Sugii. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Fuse Hirokazu.
Dobladores: Katsuya Niimi = Tetsu Furuya, Yuri Nakao = Mariko Ishihara, Yukimi Yasuda = Chika Sakamoto.
o NINE 2 Koibito Sengen (declaración de amor)
Diciembre, 83 Fuji Television Director: Gisaburo Sugii Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Susumu Shiroyama
Dobladores: Katsuya Niimi = Furuya Tetsu, Yuri Nakao = Mariko Murata, Yukimi Yasuda = Chika Sakamoto.
o NINE Kanzen-hen (Final)
Septiembre 84 Fuji Television Director: Gisaburo Sugii. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Yumiko Takahoshi
Dobladores: Katsuya Niimi = Furuya Tetsu, Yuri Nakao = Narumi Yasuda, Yukimi Yasuda = Chika Sakamoto.
o TOUCH Miss Lonely Yesterday Are kara, kimi wa... (Srta. Ayer Solitaro. Desde entonces, tú...)
Diciembre, 98 Nippon Television Network Supervisor absoluto: Gisaburo Sugii. Director: Akinori Nagaoka. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Tomoko Kaneharu
Dobladores: Tatsuya Uesugi = Yuji Mitsuya, Minami Asakura = Noriko Hidaka, Kaori Mizuno = Natsumi Sawai, Akio Nitta = Kazuhiko Inoue
o TOUCH CROSS ROAD KAZE NO YUKUE (Cruce de caminos · El paradero del viento)
Febrero 2001 Nippon Television Supervisor absoluto: Gisaburo Sugii. Director: Akinori Nagaoka. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Kaneharu Tomoko
Dobladores: Tatsuya Uesugi = Mitsuya Yuji, Minami Asakura = Noriko Hidaka, Alice = Minami Takayama

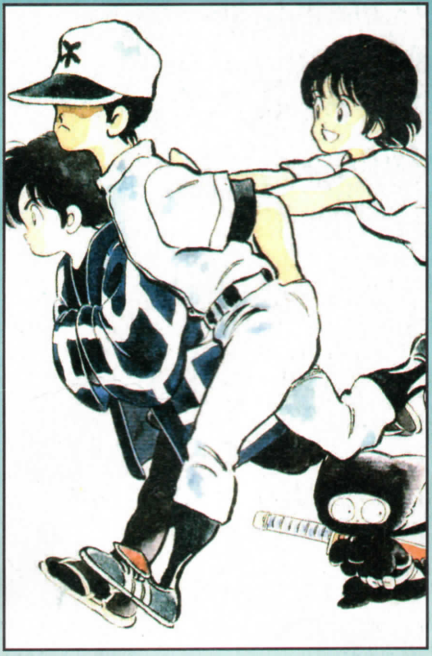
· PELÍCULAS (CINE)
o NINE Original-hen (versión original)
Septiembre 1983 Toho. Director: Gisaburo Sugii Música: Hiroaki. Guión: Fuse Hirokazu
Dobladores: Katsuya Niimi = Tetsu Furuya, Yuri Nakao = Mariko Murata, Yukimi Yasuda = Chika Sakamoto.
o TOUCH Sebangô no nai Ace (El as sin dorsal)
Abril, 86 Toho Director: Gisaburo Sugii. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Asobito Harada, Toshi Namiki y Gisaburo Sugii
Dobladores: Tatsuya Uesugi = Mitsuya Yuji Minami Asakura = Noriko Hidaka Kazuya Uesugi = Keiichi Namba
o TOUCH 2 Sayonara no okurimono (El regalo del adiós)
Diciembre, 86 Toho. Supervisor absoluto: Gisaburo Sugii. Director: Naoto Hashimoto. Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Tomoko Kaneharu
Dobladores: Tatsuya Uesugi = Mitsuya Yuji Minami Asakura = Noriko Hidaka Akio Nitta = Kazuhiko Inoue
o TOUCH 3 (FINAL) Kimi ga toorisugita ato ni (Después de que pases de largo)
Abril, 87 Toho. Supervisor absoluto: Gisaburo Sugii Director: Nagaoka Akinori Música: Hiroaki Serizawa. Guión: Yumiko Takahoshi y Gisaburo Sugii
Dobladores: Tatsuya Uesugi = Mitsuya Yuji Minami Asakura = Noriko Hidaka, Kashiwaba Eijiro = Hideyuki Tanaka
o HI ATARI RYÔKÔ?KA?SU?MI Yume no naka kimi ga ita (Kasumi. Tú estabas en el sueño)
Octubre, 88 Toho Director: Oguma Kimihare. Supervisión editorial: Gisaburo Sugii. Música: Kôhei Tanaka. Guión: Toshi Namiki y Hagita Hiroko
Dobladores: Kasumi Kishimoto = Yumi Morio, Yusaku Takasugi = Mitsuya Yuji, Katsuhiko Muraki = Kazuhiko Inoue

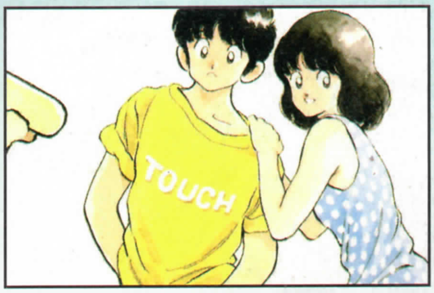
· OAV
o SLOW STEP
1991 (5 episodios) Director: Kunihiko Yuyama. Guión: Toshimichi Saeki.
Dobladores: Minatsu Nakazato = Minami Takayama, Shu Akiba = Katsuhei Yamaguchi, Naoto Kadomatsu = Ryô Horikawa.
(Adaptaciones en acción real)

· SERIES DE TELEVISIÓN
o HI ATARI RYÔKÔ!
Marzo - septiembre 1982 Nippon Television Network (20 episodios) Producción: Ryô Kinoshita. Guión: Yutaka Kaneko.
Reparto: Kishimoto Kasumi = Sayaka Ito, Yusaku Takasugi = Takayuki Takemoto, Chigusa Mizusawa = Midori Kiuchi
o DAKARA SEISHUN. NAKIMUSHI KÔSHIEN
Junio - octubre 1983 NHK. Producción: Noriaki Sasahara. Guión: Izawa Michiru. Música: Yutaka Imai
Reparto: Natsuko Sonoda = Kikuchi Yôshi Otomo Ken = Jun-ichi Nitta, Rena Takaki= Yumi Morio, Ippei Tanaka = Masatoshi Nagase
o JINBEE
http://nifty.amikai.com/AmiWeb?ami_url=http%3A%2F%2Fwww.geocities.co.jp%2FPlaytown%2F5399%2FJinbe.htm&r_n=2253
Octubre - diciembre 1998 Fuji Television (11 episodios) Original: Mitsuru Adachi. Guión: Noriko Yoshida. Producción Atsuhiro Sugio.
Reparto: Jinbei Takanashi = Masakazu Tamura, Yoshimi Takanashi = Takako Matsu

· ESPECIAL TELEVISIVO
o MIYUKI
Agosto, 86 Fuji Television Original: Mitsuru Adachi Producción: Jinro Wakamatsu. Guión: Keiji Okutsu.
Reparto: Masato Wakamatsu = Makoto Nonomura, Miyuki Wakamatsu y Miyuki Kashima = Sonoko Kawai.
o NINE







Enero, 87 Fuji Television. Producción: Yoshiharu Ueki. Guión: Aki Fumiyo.
Reparto: Yuri Nakao = Aki Asakura, Katsuya Niimi = Kazuya Takahashi, Kentaro Yamanaka = Shigeo Osawa, Yukimi Yasuda = Mami Otsuka
o TOUCH
Junio, 87 Fuji Television Original: Mitsuru Adachi Producción: Yoshiharu Ueki. Guión: Tetsu Umomo Música: Hiroaki Serizawa
Reparto: Tatsuya Uesugi y Kazuya Uesugi = Okamoto Minami Asakura = Asakura Aki, Kaori Shinozuka = Naomi Serizawa

· PELÍCULAS

o MIYUKI
http://nifty.amikai.com/AmiWeb?ami_url=http%3A%2F%2Fwww.geocities.co.jp%2FPlaytown%2F5399%2FMiyuki-movie.htm&r_n=9630
Septiembre 1983 Toho. Director: Kazuyuki Izutsu. Guión: Yumiko Takahoshi Adaptación: Hidenori Taga Música: Oku Keiichi y Hagita Mitsuo
Reparto: Masato Wakamatsu = Masatoshi Nagase, Miyuki Wakamatsu = Usami Yukari, Miyuki Kashima = Hiroko Mita

· MUSICAL

o TOUCH
Representación: marzo - abril 1987.
Producción: Hiroshi Sato. Guión: Tanami Yasuo y Wataru Kemmochi. Música: Hiroaki Serizawa
Reparto: Tatsuya Uesugi y Kazuya Uesugi = Shinobu Sakagami, Minami Asakura = Yuki Kudô, Kotaro Matsudaira = Kobuhei Hayashiya, Akio Nitta = Jiro Karasawa, Yuka Nitta = Maiko Okamoto
o TOUCH
Representación: mayo, 1988 y julio - agosto.
Guión: Yasuo Wataru Kemmochi y Tanami.
Música: Hiroaki Serizawa
Reparto: Tatsuya Uesugi y Kazuya Uesugi = Shinobu Sakagami / Yoichi Yamamoto, Minami Asakura = Aki Asakura, Akio Nitta = Taiji Kuji, Shohei Harada = Osamu Seyama.

Jaime Ortega

WISH

¿Qué harías si te concediesen un deseo?

Finalmente, después de que la gran mayoría de las series de CLAMP se hayan editado en España, llega por fin **Wish** de la mano de Norma Editorial.
RG Veda, **Luchadoras de Leyenda**, **Card Captor Sakura**, **Clover**, **Angelic Layer**, **Chobits**... Y ahora **Wish**. Bien, lo primero que hay que decir es que es de la vertiente *"kawaii"* de las *CLAMP* (esto es, series amenas del estilo **Card Captor Sakura** o **Luchadoras de Leyenda**, y no salvajadas a lo **X-1999**), así que fanáticos de las masacres indiscriminadas, abstenerse:P

Vamos con la historia

Que comienza una noche de otoño en la que *Shuichiro Kudo*, un cirujano bastante inusual, encuentra lo que parece un ¿muñeco? que es atacado por un cuervo. *Shuichiro* salva al muñeco, que resulta ser un pequeño ángel llamado *Kohaku* (sí, un ángel, como suena). En agradecimiento, *Kohaku* decide conceder un deseo a *Shuichiro*, pero este lo rechaza, alegando que tiene todo lo que desea.
Como *Kohaku* no quiere irse sin conceder el deseo a *Shuichiro*, decide quedarse en su casa hasta que pueda concedérselo, ayudándolo en la limpieza, regar las plantas y otras cosas, comenzando así una preciosa historia... aunque aquí nada es lo que parece.

Y con los personajes

(Nota: En general, se supone que los ángeles y los demonios no tienen sexo. Aquí tampoco se sabe bien si tienen o no (al menos por el original japonés), pero yo les asigno un sexo u otro en función de lo que parecen y lo que se ha dejado en la traducción oficial, que si no luego no hay quien se aclare).

Shuichiro Kudo: Cirujano con un cierto prestigio. Sigue el mismo arquetipo que unos cuantos personajes de *CLAMP*: serio, apenas habla, acepta las cosas sobrenaturales según le vienen, amable y considerado, y con una extraña aura de misterio que te hace dudar de quién es en realidad.

Kohaku: Protagonista de la historia, es un ángel que ha bajado a la Tierra y es rescatada por *Shuichiro*. Al ser un ángel inexperto, tiene problemas para mantener su forma por la noche, convirtiéndose en un personaje SD sin apenas poder ni fuerza (de ahí que *Shuichiro* la tenga que salvar).
Es una dulzura, el ángel más bondadoso del Cielo y uno de los preferidos de Dios, bella, sincera y amable... pero es igual de torpe y llorona que de dulce, lo que no dice mucho en su favor. Respecto a lo que son sus poderes, se maneja bastante bien en defensa y en pequeñas invocaciones, pero su capacidad para el ataque es más bien nula.
Kohaku se encuentra en la Tierra para buscar a uno de los cuatro arcángeles divinos que desapareció del reino de los cielos hace ya algún tiempo (tres meses en el tiempo de la Tierra), pero sin éxito.

Koryu: Demonio que se encuentra en la Tierra sin ninguna razón en particular. Hermoso pero cruel, se dedica a fastidiar a *Kohaku*, principalmente porque le molesta la cara de llorona que tiene. Tiene el mismo problema que *Kohaku* para mantener su forma (en este caso, durante el día), pero sin embargo su capacidad mágica es bastante potente, pudiendo lanzar grandes rayos y otros conjuros ya sea durante el día o la noche.

Ruri y Hari: Demonios-gato gemelas al servicio de *Koryu*, harían cualquier cosa por un beso o "algo más" de "SU" *Koryu*. Salvo el poder de transformación en gato no tienen mucho más, pero son muy divertidas, aparte de darle un poco de chispa a la historia.

Hisui: Arcángel divino del viento, desaparecida en la Tierra. Buscada por *Kohaku* desesperadamente, *Hisui* se encuentra en el mundo mortal por una poderosa razón, en la que están implicados otros seres sobrenaturales. Calmada y serena, siempre tiene una sonrisa o bien una respuesta para todo, incluso para las salvajadas de *Koryu*.
Kokuyo: Hijo de Satán y príncipe de los infiernos, *Kokuyo* también se encuentra en la Tierra, con lo que os podéis imaginar la que se puede armar si hay encontronazo. No se puede contar mucho de él, salvo que se caracteriza por sus ojos completamente negros y por ser un ligón empedernido, aparte de una frivolidad elevada y un enorme parecido físico con *Shuichiro*.

Manga

Una cosa a tener en cuenta es que no conviene olvidar todas esas cosas bíblicas: aquí los ángeles y los demonios sienten, viven, ligan, flirtean, aman, sufren, atacan, defienden, y todo aquello que haría una persona normal, vamos, y con algunos momentos SD francamente buenos.
En cuanto a lo que es el dibujo, no tiene mucho parecido a otras series puesto que la encargada de esta obra dentro de las *CLAMP* es *Mick Nekoi* (encargada de esta obra, **Suki Dakara Suki** y **Gohou Drug**, ninguna de ellas editada aquí en España. Se le atribuye la realización de **Card Captor Sakura**, pero es dudoso). *Nekoi* es también la encargada de las tramas, los fondos y los SD, por no decir de esos pequeños cómics de cuatro páginas al final de cada tomo de *CLAMP*.
En general, los dibujos están bastante detalla-

dos, con algunas páginas casi dedicadas a las apariciones de los personajes (ilustraciones que irían de maravilla para un *artbook*, todo hay que decirlo), aunque en la edición española ha cambiado un poco y no se aprecia tan bien.

La obra en sí es muy bonita, son sólo cuatro tomos japoneses (y tal y como se ha editado, deberían ser cuatro tomos en la edición española también) pero con un desarrollo muy bien preparado, con multitud de apariciones de personajes, cada uno con su personalidad y detalles propios.

Anime

Existe anime de **Wish**, pero es... demasiado escaso, por decirlo de alguna manera. Lo único que existe de **Wish** es un corto de 30 minutos de duración que se hizo como presentación de la obra en sociedad, por así decirlo. Principalmente es un resumen bastante corto de lo que tiene y promete la obra, con algunos puntos bastante buenos.

Si queréis conseguirla... buena suerte. Las posibilidades de encontrar este vídeo son, cuanto menos, escasas (se puede comprar en cinta o DVD pero es difícil de encontrar), y no se sabe de ningún fansub que lo haya conseguido para sacarlo, así que como no tengáis contactos en Japón, difícil lo tenéis.

Edición española

La edición de esta obra ha caído en manos de Norma Editorial. En un principio, me esperaba una obra regular, y de dudosa edición (después de ver la masacre realizada en algunos tomos de **Chobits**, en particular el 4, uno duda ya de la calidad), pero tengo que decir que es bastante aceptable.

Lo primero en que se fija uno es en la portada: cambio de color con respecto al original (el verde hace que muchos detalles no se noten), cambio de fuente y calidad ligeramente menor. Tampoco es que sea una salvajada, pero quieras que no, se nota.

En general, está bien trabajada, pero hay muchos detalles que se han perdido y que se podrían haber mejorado, al menos en mi opinión. Principalmente uno de los que más se notan es la traducción: aunque es muy aceptable, el problema con los sexos hace que estés dudando constantemente de los "sexos" de los personajes (primero masculino, luego femenino, algunos masculinos que parecen bisexuales, y un largo etcétera), aparte de pequeños errores en la traducción y algunas incoherencias que no quedan muy bien que digamos...

Las cosas buenas: han puesto las cuatro primeras páginas a color como en el original, incluyen el pequeño cómic al final del tomo, mantiene la misma cantidad de páginas que el original, no hay mezcla de onomatopeyas japonesas con las españolas, buena maquetación.

Las cosas malas: errores de traducción (algunos bocadillos no se entienden, falta de coherencia de algunas frases), pérdida de detalles, calidad no demasiado buena de los dibujos, no todas las onomatopeyas están traducidas, precio ligeramente elevado (9 es quizás un poco excesivo pese a que no sea tampoco una pasada).

Terminando

En resumen, una obra preciosa que por fin ha llegado a España, en un formato muy bueno y con una calidad muy aceptable. Personalmente, es una serie que a mí me encanta para lo corta que es, así que de mucho no puedo quejarme.

Ya sabéis... Si una noche os encontráis un muñeco en la rama de un árbol, intentad descolgarlo... ¿Quién sabe si no os concede un deseo?

Lord Graywords

VUELVE A LA CARGA

STREET FIGHTER II MOVIE

Street Fighter (SF), una incombustible y prolífica saga de videojuegos de lucha creada por la compañía Capcom (Capsule Computers) en 1987. Con 15 añitos a sus espaldas, Street Fighter ha derivado a prácticamente todos los campos: manga, anime, películas de imagen real... Ahora que Selecta Visión nos trae en DVD la magnífica Street Fighter II: The Movie y próximamente Street Fighter Alpha, es un buen momento para mirar atrás y ver qué esconde esta inmortal serie.

Aunque, dado lo que se avecina en nuestras tierras, empezaremos por lo que más interesa, lo que editará Selecta en breve (y lo que se puede pillar por aquí en general).

Street Fighter II: The Animated Movie

En 1994 el éxito de **Street Fighter** era evidente y cada vez iba a más. Así que a los responsables de Capcom se les ocurrió una gran idea: Transformar el videojuego en una grandiosa película de animación. Se aliaron con Shogakukan y Sony Music Entertaiment para que el resultado fuera lo más óptimo posible y contaron con un buen staff, destacando a *Shuuko Murase* como diseñador de personajes (responsable de los diseños de **Gundam Wing** entre otras) y a *Gisaburo Sugii* como director. En 1995 se estrenó en los cines japoneses con una calurosa acogida entre los fans del videojuego. La película sigue de manera acertada el guión original del juego, que en resumidas cuentas es este: El film comienza con la espectacular pelea entre *Ryu* y el campeón del mundo *Sagat*. *Ryu* le vence abriéndole una inmensa herida en el pecho con su famoso "*Puño de Dragón*" (*Sho-ryu-ken*) y proclamándose campeón del torneo **Street Fighter**. Varios años después, en los Estados Unidos, *Cammy White* asesina a *Albert Sellers*, líder de una sociedad relacionada con el mundo de las drogas. *Cammy* es detenida e interrogada, pero por alguna razón es imposible sonsacarle información. En la base de la organización *Shadow Law* (liderada por *Mr. Bison*) se cuece el posible origen de este suceso. *Bison*, acompañado de sus fieles *Balrog, Vega* y *Sagat*, pretende crear un ejército de súper-luchadores que estén a su merced, y su próximo objetivo es el poderoso campeón, *Ryu Hoshi*. Utilizando unos cyborgs con forma humana,

Bison controla a todos los luchadores interesantes del mundo para sus fines. Por otra parte, el comandante *Guile* se alía con la agente *Chun Li* puesto que sus fines son muy parecidos: vengarse de *Mr.Bison*. Parece que el mandamás de *Shadow Law* ha encontrado la forma de atraer a *Ryu* a sus garras, y este se llama *Ken Masters* (amigo y rival de *Ryu*, comparten técnicas puesto que en su juventud entrenaron bajo la tutela del mismo maestro, *Gouken*). *Bison* ha capturado a *Ken* y le ha lavado al cerebro convirtiéndolo en un luchador de instintos asesinos. *Ryu* acudirá en su ayuda pero...¿Conseguirá hacer reaccionar a su amigo y derrotar a *Mr.Bison*? Para saberlo tendréis que ver la peli, que no es cuestión de chafaros el final ^_^U.

La película posee una calidad técnica fuera de toda duda, con una animación muy fluida (aunque sin llegar al nivel de las obras maestras del género) y una banda sonora excelente (aunque cuando *Manga Films* editó la película en España hace años, nos llegó la versión americana que tenía una BSO realmente patética _ U. Eso sí, ahora con el DVD y el audio japonés podremos disfrutar de la banda sonora original). La recomiendo a los fans del videojuego y a los que no lo son, puesto que es una buena película.

Street Fighter Alpha

La última incursión de *Ryu* y compañía al mundo del anime hasta ahora. Esta película se realizó para conmemorar el décimo aniversario de la serie y nos pone en escena a unos protagonistas recién salidos de la adolescencia. En realidad, para que no se confunda nadie, este film son dos OVAs de 45 minutos unidos en un largometraje de 90 y su nombre original es **Street Fighter Zero "The Animation"** (recordemos que en Japón la saga *Alpha* es denominada *Zero*). Selecta, por su parte, nos trae la versión cinematográfica. El argumento nos presenta a *Ryu Hoshi*, con 24 años de edad, entrenándose en el dojo de su maestro *Gouken*, aunque este ya no esté en el mundo, habiendo sido asesinado anteriormente por *Akuma*. No hace mucho que *Ryu* ha sido proclamado campeón del mundo después de vencer al temible *Sagat*, pero él, lejos de regocijarse del hecho, se siente vacío, como si algo le faltase. El *Dark Hadou* u *Onda Oscura* lo acecha por las noches, intentando apoderarse de su latente espíritu de lucha, cada vez más sediento de combates (el *Dark Hadou* (*satsui no hadou* en japonés) es la fuerza maléfica que poseyó a *Akuma* en el pasado). *Ryu* ve a unos maleantes escapando de la policía, que cogen a una niña como rehén y, cómo no, interfiere inmovilizando a los delincuentes. *Chun Li* y *Sakura Kasugano*, que involuntariamente ven lo ocurrido, quedan bastante impresionadas (*Sakura* se queda totalmente flipada, y a partir de ahí empezará a perseguir a su "ídolo" XD). *Ken Masters*, el compañero de entrenamiento de *Ryu*, viene de visita para probar la fuerza de su amigo y rival, después de bastante tiempo separados. También le informa de una serie de torneos turbulentos en los que él va a participar, aunque *Ryu* se niega a tomar parte. La cosa se complica cuando un chiquillo de 13 años se presenta en el dojo. Su nombre es *Shun* y para sorpresa de todos dice ser el hermano pequeño de *Ryu*. Entre unas cosas y otras nuestro protagonista se verá obligado a participar en el misterioso torneo, del cual se sabe que a los ganadores no se les vuelve a ver. ¿Qué encierra en realidad esta oscura competición? *Ryu* ya tiene bastante el pobre con intentar dominar el *Dark Hadou*...

Pues hala ^_^, ahora a esperar que la saquen en DVD y nos la pillamos todos (lo sentimos para los que quieran destripes de esos que te lo desvelan todo...pero es que si no pierde su gracia ver la peli ;D). La animación por su parte es de mucha calidad, muy superior a la de la serie de televisión, pero no alcanza el nivel de **Street Fighter II: The Movie**. Los fans del videojuego alucinarán viendo a sus personajes favoritos trasladados al anime, puesto que el diseño del que gozan es excepcional. En definitiva, quizá podría estar mejor, sobre todo después de ver el mítico film, pero sin duda dejará un buen sabor de boca a l@s otakus de a pie.

Street Fighter II V

Después del éxito de la película de animación, los productores quisieron explotar un

poco más su producto estrella, creando para ello la serie de TV **Street Fighter II V**, que narra las aventuras de los protagonistas en su juventud. Los protagonistas son *Ryu* y *Ken*, con tan sólo 17 años de edad. Nuestros héroes emprenderán un largo viaje por el mundo a modo de entrenamiento para llegar a ser unos guerreros perfectos. En su viaje conocerán a una quinceañera *Chun Li,* así como a toda la plantilla de personajes del videojuego: el coronel *Guile*, del cual *Ryu* y *Ken* se llevan una soberana paliza; el actor de películas de acción *Fei Long*; el gran thaiboxer *Sagat* -que, incomprensiblemente, está en la cárcel O_o-; el maestro del *Hadou Dalshim*, el cual enseñará a *Ryu* a dominar el *Ha-do-ken* o Bola de Fuego; el letal torero *Vega* y todo el elenco hasta llegar al terrible *Mr. Bison,* que esta vez raptará a *Ken* pidiendo una recompensa a su familia de 1000 millones de dólares (parece que los guionistas le pillaron el gustillo a esto de usar al pobre *Ken* de anzuelo xD). En fin, una serie muy recomendable para los fans de la saga, que sin duda disfrutarán conociendo más profundamente a los personajes y viendo facetas de ellos que en el film no pudieron ver. Para el resto... pues es una serie flojita, con muchos episodios de relleno, y los acontecimientos pasan más bien de forma lenta (además se toma demasiadas libertades en cuanto al tratamiento del guión, que poco tiene que ver con el del juego original). La serie consta de tan sólo 29 episodios y en Japón defraudó bastante, cosechando muy poco éxito. En cambio a los americanos les moló una barbaridad, hasta el punto de que Capcom América quería realizar una continuación, cosa que -por suerte- impidieron los jefes de Capcom Japón. En España fue editada por Manga Films, que la cortó sin compasión en el mejor momento, suponemos que por falta de ventas. Fue emitida íntegra en Vía Digital y en algún canal autonómico. Técnicamente hablando la serie no es ninguna maravilla, pero cumple su cometido mostrándonos escenas de acción bastante vistosas (también las hay cutres, os lo avisamos) pero que no captaban a la perfección el espíritu del juego original. La música por su parte es muy buena, destacando el excelente opening *Just Believe*, de la cantante *Rei.* Cómo no los yankees, especialistas en cambiar cosas buenas por malas, modificaron algunas canciones de las que suenan durante los combates, de resultado mediocre. Pese a todo lo dicho, es una serie entretenida y para los fans imprescindible.

La película de imagen real

Está claro que cuando un producto (sea manga, anime, videojuego o serie de televisión de imagen real) tiene éxito, tarde o temprano es llevado al cine. Otra cosa es que el resultado final sea de calidad, pero la versión hollywoodiense casi siempre suele llegar. Si ya de por sí estamos acostumbrados a las versiones "a su manera" de los americanos, lo peor que le pudo pasar a **Street Fighter** fue que Van Damme (*NdL:* Juan Claudio *para los amigos ;)*) fuese su protagonista. La película, estrenada en 1994 bajo el nombre **Street Fighter: La última batalla**, contaba con la dirección de *Steven E. De Souza* y está claro que el resultado fue de risa.

No sabemos si este señor se había informado sobre el juego, porque desde luego que no respetaba para nada el título de Capcom. Se dejaba ver, pero de ahí no pasaba; aparte de poco fiel, era muy predecible, y la película provocaba bostezos más que otra cosa. En primer lugar, colocar a *Guile* (*Van Damme*) como protagonista ya era todo un error (¿por qué siempre los americanos han de ser los líderes?), pero es que además los que debían ser los verdaderos protas (*Ryu* y *Ken*) eran simples mercenarios. La historia es la siguiente: El *Coronel Guile*, a la cabeza de un grupo de luchadores, debe acabar con la tiranía que está imponiendo sobre el mundo el *General Bison*. En el film encontramos confusiones, como *Blanka*, que en realidad no es una bestia del amazonas sino que se trata de *Charlie*, el amigo de *Guile*, que está sometido a experimentos científicos del malvado *Bison* O_o. Además de estos, encontramos otros personajes muy mal situados (como *Dee Jay*, que en realidad trabaja para Shadow Law) o *Sagat*, que en lugar de ser un personaje inmenso que practica Muay-Thai y que tiene una enorme rivalidad con *Ryu*, parece un simple abuelete mafioso, vestido con americana y zapatos. Aparte de errores en los personajes, una trama típica y un final ya esperado -pues *Guile* acaba venciendo a *Bison* con un ataque especial- donde encontramos un par de efectos especiales que ni cabe reseñar, **Street Fighter: La última batalla**, es esto y poco más. Lo mejor del film, la participación de todo un actor como *Raul Julia*, una pena que esta fuese su última película, puesto que moriría

poco después a causa de un paro cardíaco. También estaba entre el reparto *Killye Minogue*, que interpretaba el papel secundario del personaje *Cammy*, y que por supuesto ahora que está teniendo de nuevo tanto éxito no piensa participar en la segunda parte de esta comedia -aunque en realidad es una película de acción xD-. Quien pensase que con la participación de *Van Damme* la calidad de las coreografías en las peleas estaba asegurada, se equivocaba.

En fin, una película para olvidar, si no fuera porque a este hombre -no nos atreveríamos ni a llamarle actor- no se le ha ocurrido otra cosa que lanzar la segunda parte, que se llamará **Street Fighter II** y que por supuesto volverá a protagonizar él mismo. O está muy aburrido o le sobra el dinero, pero como siga el patrón de la primera parte, desde luego las cosas no van bien. Sigh, habrá que esperar para verla, porque buena desde luego no va a ser, pero lo que nos podemos llegar a reír puede ser bestial ^^U... Aunque por desgracia no haga honor al título de Capcom.

Street Fighter: El videojuego

Como la mayoría ya sabréis, **Street Fighter** no comenzó su andadura por el mundillo friki en forma de manga o anime, sino en formato de videojuego arcade. Allá por 1991 comenzó a fraguarse la inmortal leyenda -refiriéndonos sobre todo a su segunda parte-, de tal manera que rápidamente muchos intentaron imitarlo, algunos con más suerte que otros. Pocas personas a día de hoy no conocen este fenómeno que, a decir verdad, nunca ha dejado de estar de moda. Así pues hagamos ahora un repaso a todos los juegos de esta carismática saga programada por Capcom que están disponibles en el mercado, algunos de ellos tan sólo en Japón.

-Street Fighter (1987) El juego que comienza la leyenda, pero ni mucho menos el más conocido. Buenos gráficos, con la inclusión de *Ryu*, el protagonista de la saga, como personaje principal y *Ken* para el segundo jugador. Bastante bien realizado para su época, quizá sus principales fallos fueran su jugabilidad y el número tan bajo de personajes disponibles.

-Street Fighter II/Champion Edition (1991,1992) El rey de los juegos de lucha arcade por excelencia, y el verdadero artífice de la saga. Pocas personas no han jugado aunque sea una vez a este gran juego, plagado de buenos gráficos -tanto para escenarios como para los luchadores-, melodías pegadizas, personajes carismáticos y una excelente jugabilidad. Arrasó en su época, y copiado por millones de juegos sin éxito, es un auténtico mito entre los fans y los no tan fans que sentó un precedente en los juegos de lucha. En el **Champion Edition** podíamos escoger a los temibles jefes finales, ahora a nuestra disposición para lo que quisiéramos.

-Street Fighter II Turbo Hyper Fighting (1992) A simple vista, una mejora del título anterior con unos cuantos añadidos que le hacían subir puntos en calidad. Aunque no era tan sólo eso, las mejoras eran únicamente referidas a la jugabilidad (más rapidez, golpes nuevos, inclusión de combos...) y no argumentales o de gráficos. Pese a todo, una buena manera de acogerse a los nuevos tiempos y demostrar una pizca de modernidad.

-Super Street Fighter II/Turbo (1993/1994) Nuevos personajes que se sumaban a la docena disponible anteriormente venían a demostrar que a **Street Fighter** aún le quedaba mucha cuerda. Excelentes gráficos y colorido, melodías mejoradas y algunas nuevas de excelente calidad aumentaban aún más el éxito de esta leyenda. Mejoraba con la edición Turbo, más rápido, con una nueva manera de enfocar los combates y sobre todo con la inclusión de un nuevo personaje realmente importante, *Gouki* (rebautizado aquí como *Akuma*). Un juego que, posiblemente, sea de

los mejores de la saga a nivel técnico y jugable y que no pasa de moda, especialmente después de su reciente aparición en Game Boy Advance.

-Street Fighter The Movie (1995) Sin duda, el peor título de la serie, basado además en un producto (la película de imagen real) que no se puede calificar de otra manera que de nefasto. Muy similar al **Mortal Kombat** -juego muy por debajo de **Street Fighter** en cuanto a calidad técnica y jugable-, por lo que su calidad era también parecida. Aunque tuvo un par de ideas buenas como el juego en equipo ("Tag team") y los súpers (movimientos súper especiales). Verlo en pantalla era decepcionante, porque además de lento, la música y los gráficos eran lastimosos. Una pena.

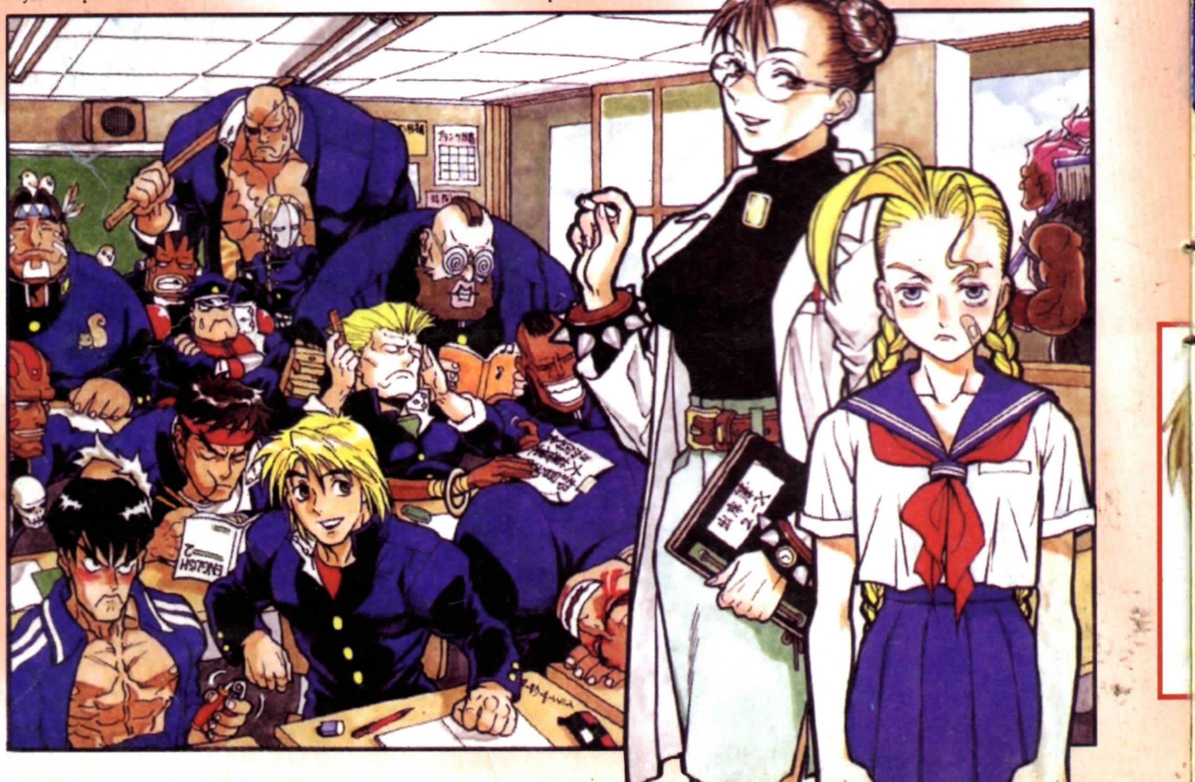
-Street Fighter Zero/Alpha (1995) Corrían nuevos tiempos y Capcom quería darle una verdadera renovación a la saga, de manera que se iniciaba el camino de la modernidad para **Street Fighter**. Unos gráficos realmente diferentes, muy parecidos al anime, y una vuelta a los orígenes por parte del argumento (se sitúa unos años atrás, y por lo tanto algunos personajes disponibles son también diferentes). Música de calidad, aspecto novedoso, muchos más de los llamados súpers por personaje y un nuevo sistema de combos para los más viciados, fueron algunas de las señas de este título. Por desgracia, era demasiado lento - más aún en la versión europea- y no acabó de cuajar, algo que se subsanaría con su segunda parte...

-Street Fighter Zero/Alpha 2 (1996) Todo un clásico de los tiempos modernos. Mejores melodías, más rapidez, mejora en los gráficos, un argumento en la línea... Además de la inclusión de la seguidora de *Ryu* por excelencia, *Sakura*. Un nivel más equilibrado entre personajes y una jugabilidad fuera de toda duda hicieron de este título uno de los más jugados en la saga desde el **Street fighter II** original, reavivando la llama de esta leyenda.

-Street Fighter EX/ Plus Alpha (1996/1997) De nuevo rebautizado en el viejo continente, Capcom sabía que las 3-D empezaban a imperar en el mundo de los videojuegos (en el mercado doméstico, con las consolas de nueva generación, la cosa se hacía todavía mucho más evidente). Programado por Arika y no por Capcom directamente, este juego supo demostrar que todo un fenómeno como **Street Fighter** podía pasearse por las tres dimensiones con total facilidad. Excelentes gráficos, buen control, nuevos y carismáticos personajes, los temidos súpers, melodías geniales... Todo un juegazo, aunque no reconocido como debería.

-Street Fighter III The New Generation (1997) Una decepción para los seguidores de este emblemático título de Capcom. Después del fenómeno que había supuesto la secuela, todo el mundo esperaba un auténtico juegazo de esta tercera parte, pero, lamentablemente no fue así. No era un juego malo, ni mucho menos, pero parece ser que Capcom no valoró suficientemente lo que tenía entre manos y desanimó a los aficionados. Nuevos personajes (algunos no demasiado bien elegidos) y con un nivel bastante equilibrado entre ellos, el nuevo movimiento de rodar que subió puntos en la jugabilidad y una animación bestial eran las mejores bazas de este juego. Pero, desgraciadamente, no tuvo ni mucho menos el carisma de su antecesor.

-Street Fighter III: Second Impact (1997) Dos versiones en 1997 del mismo título demuestran que Capcom sabía que no había hecho bien las cosas, y quería remediarlo como fuese. La introducción de nuevos personajes -ya vistos anteriormente- como *Gouki* o el inmenso *Hugo* y un par de novedades técnicas pretendían llamar la atención, pero aun así Capcom no aprendía de su error y aunque el resultado final era un buen juego, seguía sin meter-



se en el bolsillo a los aficionados con esta tercera parte.

-**Street Fighter Zero/Alpha 3/Upper (1998/2002)** Visto lo visto, y como Capcom sabía que la saga "Zero" tiraba entre sus seguidores, se puso manos a la obra y sacó al mercado esta tercera parte con notables mejoras: nuevos modos de juego, muchos más personajes, escenarios, súpers, combos... Un juego pura jugabilidad para los amantes del género, de gráficos parecidos a su antecesor. Lo peor, probablemente, sea su música, repetitivas y falta de imaginación, además de que muchos de sus personajes empezaban a ser repetitivos.

-**Street Fighter EX 2/ Plus** ¿Qué es Capcom, al fin y al cabo, sino una empresa de videojuegos que busca el negocio? Siguiendo esta premisa, el grupo de programación nipón se propuso lanzar al mercado la segunda parte de su saga en tres dimensiones, porque sabía que éxito iba a tener. Pero esta vez le puso empeño al asunto, y el resultado fue el esperado: otro auténtico juegazo, como los de antaño. Con la competencia de títulos como **Tekken**, **Street Fighter** no podía fallar. La jugabilidad era grandiosa, las melodías muy pegadizas, los personajes -tanto los nuevos como los anteriores- poseían gran carisma, los supergolpes realmente espectaculares, modos de juego realmente divertidos... En fin, una auténtica pasada, como la primera parte (decir que la subsaga *EX* no está programada por Capcom, sino por Arika).

-**Street Fighter III Third Strike (1999)** De nuevo Capcom intenta quitarse la espinita que tenía clavada desde que lanzase esta tercera parte, algo que en cierta manera consiguió. Técnicamente, el juego es impecable, y muy mejorado. Parte de la "culpa" se la llevan sus nuevas melodías al estilo rapero, su animación bestial, su jugabilidad a prueba de bombas (combos e increíbles movimientos especiales) y una estrategia de combate sin igual. Pero con todo, el juego no ha conseguido alcanzar la fama que consiguió **Street Fighter II** (y sus distintas versiones), quizá porque sin imaginación, presentar personajes nuevos para la saga en dos dimensiones y conseguir que alcancen el carisma suficiente es muy difícil. Aunque en definitiva es un grandioso juego.

-**Street Fighter EX 3 (2000)** Tercera parte de esta subsaga en tres dimensiones. De aparición exclusiva en PS2, el juego estaba a la altura de los nuevos tiempos en cuanto a gráficos (pero por debajo de joyas como **Tekken Tag** o **Soul Calibur**). Quizá lo mejor fuesen sus nuevos movimientos súper especiales, sus combos y sus modos de juego, en definitiva, su jugabilidad -como es habitual en los *EX*-. El juego no era lento, pero la versión europea era un auténtico destrozo que le quitaba parte de la gracia al título. ¿Os imagináis ver una película a un ritmo mucho más lento de lo habitual? Pues algo parecido.

Como podéis ver, muchos y muy buenos títulos (y eso que nos dejamos el divertidísimo y adictivo **Super Puzzle Fighter II Turbo** o el hilarante **Pocket Fighters**) que demuestran la enorme popularidad de esta saga. También hemos obviado los *crossovers* que se produjeron entre **SF** y los personajes de *Marvel* o de *SNK* (*Kyo Kusanagi* y compañía) por no tratarse de **SF** propiamente dicho -además no hay espacio para todo XD-. Con motivo de la celebración de los 15 años de la aparición del primer **Street Fighter**, Capcom va a sacar al mercado otro título más de la saga, algo que los aficionados esperan con impaciencia. Se espera que el resultado sea de calidad, a la altura de la casa.

Y llegamos a los mangas

El éxito que **Street Fighter** ha obtenido como videojuego, ha propiciado la creación de miles de productos derivados basados en la mítica saga. En el terreno de los mangas ha habido bastante variedad, obras de mucha calidad y otras bastante mediocres. En nuestro país sólo hemos podido disfrutar de una de las adaptaciones, menos mal que es una de las más logradas. A continuación os comento por encima lo que hemos podido conseguir de **SF** en papel:

Street Fighter II - El único manga de **SF** que vio la luz en España. Nos referimos al manga de *Masaomi Kanzaki*, un producto de bastante calidad tanto en el dibujo como en desarrollo y fidelidad al videojuego (aunque algunos personajes variaban un poco respecto a lo que se esperaba de ellos, como ese *Ryu* que de ser un luchador serio y misterioso en el videojuego pasaba a ser el típico prota de manga comilón y que se pirra por las chicas), con mucha acción, pero que por desgracia tuvo una muy mala edición en nuestro país. Eran los inicios de Glénat aquí, y un simple cómic con grapas que se presentaba bajo el título de **Street Fighter** era todo lo máximo a lo que los aficionados podíamos aspirar. Dentro de las páginas encontrábamos un cómic a todo color, pero no porque fuese así de origen, sino porque la editorial francesa se había dedicado a colorear las páginas. El resultado era un tanto extraño y, aparte de rebajarle calidad a la obra en sí, el manga se asemejaba mucho más a un cómic americano. El color le restaba agilidad y movimiento a las acciones de los personajes, además de "disfrazar" algunos detalles del dibujo, que se hacían imperceptibles. Una pena, porque fueron tan sólo ocho números que se merecían una edición bastante mejor.

Street Fighter Zero - La adaptación oficial de la saga **Zero** (**Alpha** para nosotros) al papel es una de las más conseguidas que podréis llegar a ver. Este manga engloba la trama de las partes **Alpha** y **Alpha 2** del videojuego, así que veremos las aventuras de unos jóvenes *Ryu* y *Ken*. Las escenas de combate son de lo mejorcito y veremos plasmadas a la perfección los ataques especiales del juego. Obra de *Masahiko Nakahira*.

Street Fighter II The Movie - Como podréis deducir, se trata de la adaptación oficial al manga de la película de anime del mismo nombre. Aunque bueno, se trata de una adaptación bastante libre, puesto que hay muchísimos puntos en los que difiere de su homónima teatral. Aun así el dibujo está bastante bien. Obra de *Takayuki Sakai*.

Cammy "Gaiden" - Una historia bastante recomendable en la que la protagonista es *Cammy White* acompañada de sus compañeros de misiones (sí, aquellos que aparecen en el final de *Cammy* del **SSFII** ^^).

Aunque la historia se centra casi exclusivamente en *Cammy*, también encontraremos algunos personajes del universo **SF**. Las escenas de combate están bastante curradas y su autor es el mismo de **Street Fighter Zero**, *Masahiko Nakahira*.

Street Fighter II V - Mención especial aparte merece el manga de **Street Fighter II: V**, que no apareció por estos lares, y que es un calco a la serie de animación en el diseño de los personajes pero algo diferente en desarrollo; el argumento y diseño de los luchadores no son estrictamente como en el videojuego, al igual que pasaba en el anime. En las páginas podemos encontrar un dibujo muy estilizado y dinámico, que representa con fuerza las luchas y que además logra transmitir la personalidad de los personajes. Un producto de calidad más que recomendable, que sólo se puede conseguir a través de la importación.

Aparte de todos los que habéis visto arriba, existen muchos más mangas de **SF**, como los que se serializaban en la extinta revista de videojuegos *Gamest*, que luego se fueron recopilando en tomos con el nombre de **Street Fighter II Anthology**. En la revista de mangas *Shonen Oh Comics* también se realizaron varios mangas basados en el universo **SF**, centrados principalmente en la saga ***Zero/Alpha*** y también en la trama del **Streer Fighter III** (estos también han visto la luz en diversos tomos recopilatorios).
Otro punto a señalar son los manwa (cómics chinos) de **SF**. Existen varias adaptaciones de todos y cada uno de los juegos de la saga, ya que es por todos conocida la gran pasión que sienten en China por los juegos de lucha (en realidad por cualquier cosa que sea de peleas xD). La calidad de estos es muy variable, pudiendo encontrar desde auténticas bazofias hasta obras bastante destacables.

4koma - No nos olvidemos de los 4koma manga, las típicas tiras de 4 viñetas hacia abajo que nos narran pequeñas historias de tono humorístico ^^. Basados en **SF** hay que decir que existen multitud de 4koma manga, editados por Shueisha, Kodansha o Futabasha (editorial de **Crayon Shin Chan** ^_^), y parodian a casi todos los juegos de la saga. La verdad es que hoy en día son bastante difíciles de encontrar, y es que desde 1999 que no aparece ningún juego nuevo propiamente dicho de la saga **SF**, así que por eso tampoco se producen más tiras cómicas.

Libros de ilustraciones

En el campo de los art-books también estamos bien servidos, puesto que hay una larga lista de estos dedicados a **SF**. La verdad es que la mayoría ya tienen su añitos, pero está confirmado que ahora que Capcom celebra el 15º aniversario de su legendaria saga, nos va a obsequiar con nuevos libros. Veamos los art-books (que a día de hoy son bastante difíciles de conseguir -_-) a nuestro parecer más interesantes:

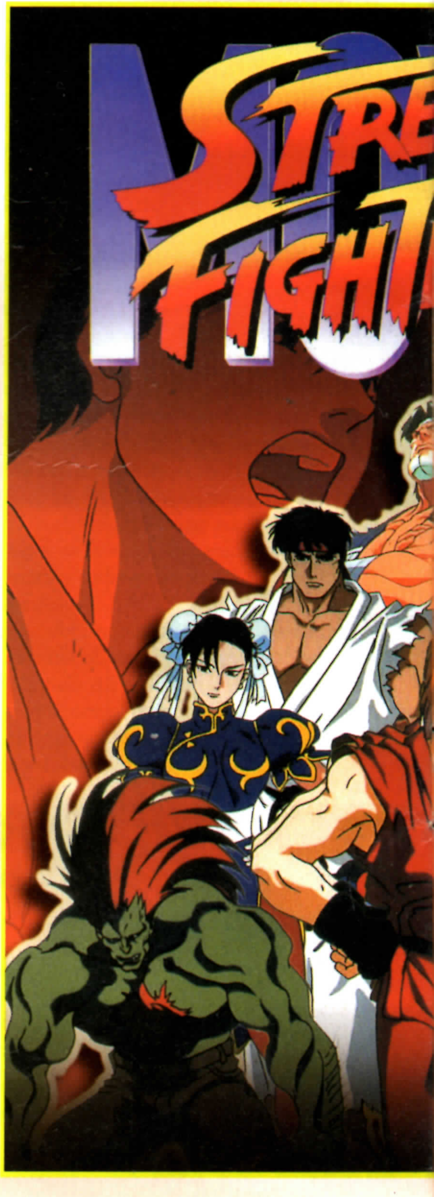
Street Fighter II V This is animation special - Este libro se basa en la serie de televisión del mismo título. Es un art-book bastante completo y recoge muchas ilustraciones de los personajes principales, además de un buen número de fotogramas de la serie (del opening y ending en su mayoría). El resto es lo típico y que tanto nos gusta: bocetos de los personajes, de los escenarios, etc. Los fans de la serie lo van a flipar. Fue editado por Shogakukan en 1995.

Street Fighter II The Movie Perfect Album - Este libro fue editado por Kodansha a partir de la película de anime y en el mismo año en que esta se estrenó. Contiene fichas detalladas de todos los personajes y los juegos en que aparecieron, además de entrevistas con los seiyuus (dobladores). También tiene una guía de merchandising bastante interesante.

The complete works of Street Fighter The Movie - Shogakukan lanzó este libro en 1994 dedicado a los fans del film de anime. Tiene todos los bocetos utilizados en la película así como multitud de fotogramas. Además también cuenta con fichas de los protagonistas y algunas ilustraciones inéditas.
Capcom Illustrations - Este no es un libro basado solamente en **SF**, es un art-book que recoge ilustraciones de todos los juegos de Capcom aparecidos hasta 1995 (fecha su edición). Recopila todo tipo de bocetos e ilustraciones de todas las sagas de esta compañía, publicadas en la revista Gamest (al estilo Newtype 100% Collection) así como ilustraciones creadas para la ocasión. Una gozada de libro.

Gamestmook world series vol:13 "Mined" - Tampoco se trata de un libro de **SF** en exclusiva. En realidad es una recopilación de las ilustraciones realizadas por *Yoshizaki Mine* para la citada y desaparecida revista Gamest. Entre ellas hay ilustraciones de **SF** de gran calidad.

Existen más libros dedicados a **SF**, como los correspondientes a la saga **Street Fighter III** (y no conviene olvidar el ingente número de dojinshis, fanart, fanfics y similares (hentai o no)), pero hemos citado los que a nuestro



parecer son más interesantes.

La música

Uno de los aspectos que más ha marcado a los aficionados a **SF** a lo largo de los años son sus geniales melodías. Sobre todo los que hayan empezado con el genial **Street Fighter II** recordarán las melodías de cada personaje, totalmente acordes con su personalidad y de gran fuerza. Tanto estas como la banda sonora de la serie de anime y la película han sido recopiladas en infinidad de compactos, veamos los más importantes:

Street Fighter II: The Movie Original Soundtrack - La música que acompaña la magnífica película. Es realmente buena y ambienta perfectamente las escenas del film. En la versión americana fue substituida por una serie de canciones infinitamente inferiores, pero qué le vamos a hacer -_-U Muy buen disco, pero difícil de conseguir hoy en día.

Street Fighter Zero "The Animation" O.S - La banda sonora de los dos OVAs (que a nosotros nos llegarán en forma de película) **SF Zero** es de bastante buena factura, pero no llega al nivel de la BSO de la película.

Street Fighter II Original Soundtrack - La música del mítico juego **Street Fighter II** se encuentra recogida en un doble CD, junto con la de otros juegos de Capcom. Las canciones que aquí aparecen están grabadas a fuego en la mente de todos los fans de **SF**. Un imprescindible.

Street Fighter II Vocal Album - Un genial CD donde las BGM del juego original son convertidas en canciones cantadas por incunables como *Hironobu Kageyama* (cantante de series como **Dragon Ball** o **Saint Seiya**) entre otros.

Super Street Fighter II "The New Challengers" O.S - En este juego Capcom mejoró las melodías de los personajes que aparecían en las versiones anteriores de **SF** y añadió otras nuevas (algunas realmente buenas como la de *Cammy*, algunas patéticas como la de *T. Hawk*). En general la BGM se vuelve más marchosa.

Street Fighter Zero O.S - En esta ocasión no se trata de la BGM del anime, sino del juego original. La verdad es que es la mejor música de la saga "Zero" (la peor es la del **Street Fighter Zero 3**, realmente malísima).

Street Fighter III 3th Strike O.S - Una BGM totalmente alejada a lo que suele hacer Capcom. Música rapera y estilos innovadores os esperan en este compacto. Muy recomendable.

Street Fighter V - Este disco recoge las melodías utilizadas para la serie de televisión, así como los magníficos *Just Believe* y *Forever Friends*, que hacen de opening y ending respectivamente. Ideal para los fans del anime.

El resto

Que es mucho, muchísimo, pero como el espacio no sobra hay que centrarse, y obviamente otro punto fuerte de esta inacabable saga es sin duda el merchandising o productos derivados. Se puede encontrar prácticamente lo que sea (los japoneses son especialistas en comercializar todo lo comercializable xD). Uno de los artículos más buscados son las figuras -o maquetas- de los protagonistas. Existen de vinilo, resina, plástico, para montar y pintar o articuladas... de todo tipo (eso sí, olvidaos por favor de la colección de muñecos de **SF** marca Gi-Joe, que salió a la par que la peli del *Van Damme*, puesto que eran igual de patéticos que el lamentable film...). En los salones relacionados con el manga se pueden encontrar sin dificultades, así como en muchas librerías especializadas.

Habiendo acabado con las figuras, decir que de **SF** hay prácticamente de todo: CDs tanto de la banda sonora como Drama -historias narradas por los seiyuus del juego- llaveros, material escolar, shitajikis, art-books como los que hemos podido ver antes, brutales colecciones de tarjetas (de cada juego hay varias colecciones, también de la película, la serie de TV y los OVAs) y bueno, todo lo que vuestra mente pueda imaginar. Ahora que Capcom está celebrando en Japón el 15º aniversario de **SF**, ha realizado varias exposiciones de artículos relacionados con la serie, y se pueden ver desde tazas y mecheros hasta calzoncillos con imágenes de los juegos ^_^U (para sentirse *Ryu* todo el día).

El futuro de Street Fighter

Los aficionados a **SF** estamos de enhorabuena, puesto que si la saga estaba un poco apagada desde hace unos añitos, ahora vuelve a sonar con fuerza. El 15º aniversario nos traerá, aparte de más merchandising, un nuevo videojuego que todos esperamos con impaciencia. Si a eso le sumamos la inminente edición de los films de anime por parte de Selecta, podemos decir con total seguridad que **Street Fighter** vuelve a la carga. Un fuerte Ha-do-ken para tod@s! ^_^

Óscar Ulloa [Aoshi]
Pedro López [Sirinae]

A Jose "Ryu" Santos, gracias por tu colaboración, menudo friki estás hecho.

SHAMAN KING

¡¡la lucha para ser el rey!!

¿Otra serie con críos como protagonistas? Tranquilos, que si pensáis que la serie de la que voy a hablar a continuación va a ser algo al más puro estilo Digimon, Pokemon, Beyblade o cosas similares, estáis muy equivocados. Shaman King es un anime que el canal Cartoon Network, que lleva tiempo apostando fuerte por el anime, ha tenido la gentileza de regalarnos desde hace unos meses. Tan buena ha sido la aceptación de Shaman King que cada vez son más las voces que se unen al grito en busca de respuestas sobre su deseada publicación en nuestro país.

¿DE QUÉ VA TODA ESTA MOVIDA?

Lo primero de todo es decir que un chamán es el vínculo entre el mundo de los vivos y el de los muertos y que está en contacto continuo con ambos. Y lo segundo: el argumento.

La base de este anime es el Torneo de los Chamanes, que se celebra cada 500 años y su comienzo se marca cuando "la estrella que indica el camino" aparece y los aspirantes son llamados a realizar la prueba para poder participar en este Torneo. Si pasan dicha prueba, a cada participante se le entregará un Oráculo Virtual del que no se pueden desprender en ningún momento mientras dure el Torneo, puesto que a través de él se les avisará de sus correspondientes combates y el resultado de estos así como de la clasificación general, todo un lujo vamos. Después de la prueba llegan los combates clasificatorios, que son tres para cada participante, y por regla matemática, deben ganar un mínimo de dos para poder pasar a la siguiente fase...

Yoh, un joven supuestamente normal como el resto, es un chamán que, obligado por su prometida *Anna*, acaba apuntándose a dicho Torneo. Tras pasar la dura prueba a la que *Silver*, uno de los árbitros, lo somete, comienza la siguiente fase de las clasificatorias pasando algún que otro apuro en dichos combates... Pero como era de esperar, pasa a la siguiente fase del Torneo, donde cada vez encuentra más aliados y amigos que le ayudarán a combatir contra el poderoso y misterioso *Hao*.

EL MANGA

El creador del manga es *Hiroyuki Takei*, que dio vida a estos personajes en el año 1998 en la revista Shonen Jump, por lo que creo que ni falta hace mencionar a qué género pertenece esta obra en un principio.

Mientras por estas tierras ya nos estamos mordiendo las uñas esperando a que alguna editorial se decida por fijarse en **Shaman King**, en Japón continúa su publicación, que lleva ya abarcados 25 tomos.

Por supuesto, el manga es bastante diferente al anime, en el que se muestran escenas de acción y violencia mucho más explícitas y algunos personajes han sido ligeramente modificados en la versión televisiva.

[Shaman King © Shueisha/TV Tokyo/XEBEC/NAS/Mankin.Project]

EL ANIME

Consta de 64 capítulos y algún que otro pequeño corto que han emitido en Japón con motivo de las fiestas navideñas o alguna que otra excusa similar (estos cortos son muy típicos allí). Al igual que muchos otros y famosos animes, este fue emitido en el canal TV Tokyo, y además, cuenta con un plantel de seiyuus de lujo, con *Megumi Hayashibara* (*Lina Inverse* en **Slayers**, *Rei Ayanami* en **Evangelion**, *Faye Valentine* en **Cowboy Bebop**... y en realidad casi cualquier protagonista de casi cualquier anime ^_^) interpretando a la siempre malhumorada *Anna*, *Konishi Katsuyuki* dándole vida al difunto samurai *Amidamaru*, o al famosísimo *Takehito Koyasu* (*Aya Fujimiya* de **Weiss Kreuz**, *Hotohori* de **Fushigi Yuugi** o *Ayanojyo Aburatsubo* de **Mahou Tsukai Tai!** (o **Escuela de Brujas**)) dándole voz al enigmático doctor *Faust VIII*...

Si a todo esto le sumamos la banda sonora de lujo (de la que hablo a continuación), el más que estupendo diseño de personajes, una animación mucho más que correcta, y unos personajes de lo más encantadores... ¿qué más queréis? ^_-

LA BANDA SONORA Y PIJADITAS VARIAS

En la BSO de este anime nos encóntramos nada más y nada menos que a la omnipresente *Megumi Hayashibara*, aunque si estáis acostumbrados a los ritmos que dio en series como **Slayers** olvidaos del tema. A los que les interesen estas canciones (aunque se intentarán meter en el CD de este número), sus títulos son, entre otros:
Oversoul (primer opening)
Trust You (primer ending)
Northern Lights (segundo opening)
Omokage (segundo ending)
Brave Heart (tema de inserción)

Aparte de estos temas principales, también podemos destacar las típicas canciones interpretadas por los personajes de la serie como Silent Weapon (*Yoh Asakura*), Ryuuro (Ren Tao), Shiroi Tsuki (*Faust VIII*), etc.

Por supuesto que también podemos encontrar peluches, llaveros, shitajikis..., pero seguramente lo que más se echa en falta de un manga como este son los artbooks... ¡no existen artbooks de **Shaman King**! Aunque a más de uno nos gustaría poder tener alguno en nuestra estantería. Toda una lástima...

LOS CHAMANES Y SUS ESPÍRITUS

Yoh Asakura: el jovenzuelo protagonista y aspirante a ser el rey cuenta con sólo 13 añitos. Un chico relajado (demasiado) y feliz (demasiado) que no duda en mostrar una sonrisa sea la situación que sea. Se trasladó a la ciudad donde conoció a su mejor amigo, *Manta*, y donde siguió preparándose duramente como chamán para participar así en el torneo. Su espíritu es *Amidamaru*, un samurai que murió hace 500 años y que fue conocido y temido allí por donde pasaba al conocerse la noticia de que había asesinado a un gran número de personas. *Yoh*, a pesar de las burlas de los chamanes con los que se topa durante la historia, considera a *Amidamaru* su amigo y no una herramienta para convertirse en el mejor.

Manta Oyamada: chico algo acomplejado por su diminuta estatura, con la misma edad que *Yoh* y con la misma capacidad de poder ver a los espíritus, aunque él no sea un chamán. Es justo por esta razón que ambos se convierten en amigos inseparables ya que es la primera vez que alguien trata a *Yoh* como a un niño normal y corriente y no como a "un loco que dice ver espíritus". *Manta* es muy inteligente y muy estudioso, aunque no duda en aparcar su tarea escolar cuando se trata de ayudar a su amiguete en sus tareas de chamán.

Ren Tao: el primer rival duro de *Yoh* es este chiquillo procedente de China. Poseedor de un mal genio y "borderío" como nadie, se dedica a maldecir a los humanos tratándolos de insectos, y al ver en *Yoh* un posible rival que para colmo dice ser amigo de su espíritu (*Ren* es de los que piensan que los espíritus sólo son herramientas) no duda en retarlo y en enfrentarse a él, aunque el chino sabe de sobra que supera los poderes de nuestro protagonista. Su espíritu es *Bason*, un poderoso guerrero chino que usaba como arma una lanza acabada en una mortal cuchilla que *Ren* utiliza en sus combates.

Jun Tao: hermana mayor de *Ren*, esta preciosa joven de 17 años se caracteriza por no usar un espíritu como acompañante, sino un zombi. Por medio de hechizos escritos en papeles, *Jun* es capaz de controlar las habilidades de *Lee Pailong*, famosísimo ex actor de películas chinas de lucha (al más puro estilo *Bruce Lee*). Esta mujer aparece para enfrentarse a *Yoh* en lugar de su hermano pequeño y limpiar el honor de este. Poco más tarde, tras darse cuenta de sus errores, se unirá al "grupo del bien" igual que hará su hermano.

Ryu: o más conocido como **"Ryu con su espada de madera"** (sí sí, todo seguido, del tirón XD), es otro de los personajes que cuenta con algo más de edad, exactamente con la misma que *Jun* (aunque aparenta bastantes más). Nada más empezar la serie se nos presenta como el típico matón de barrio con su grupo de moteros incluido, y es que las motos junto con las mujeres son lo que más le apasiona. Poco después se pasará al lado del bien e incluso se convertirá en chamán tras haber sido poseído por *Tokageroh*, un rufián conocido de *Amidamaru*. Una nota curiosa: no creo que encontréis tío más hortera que *Ryu* en todo el manganime: ese traje de chaqueta blanco, esas camisas de largos cuellos y coloridos exóticos, y... ¡ese tupé! (¿alguien recuerda un patético grupo llamado "Los Cartoons"? Pues algo así... XD).

Anna Kyouyama: no hay chica más seria y "paso de todo" que esta, que para más inri, no es ni más ni menos que la prometida de

nuestro prota. Es llegar y besar el santo, puesto que lo primero que hace al llegar es someter a su novio (y a *Manta* ya de paso) a un durísimo entrenamiento, porque quiere que *Yoh* se convierta en el rey ganando el torneo para ni más ni menos que conseguir una vida cómoda y fácil al lado de su marido, nada más. Es una sacerdotisa aprendiz de la abuela de su novio, y al igual que este, también tiene el poder de ver a los espíritus y, además, poder invocarlos en nuestro mundo de vivos.

Horo Horo: chamán proveniente del norte de Japón, cuenta con un diminuto espíritu llamado *Kororo* para sus combates (que a diferencia del resto de espíritus, es un ser vivo). Es otro participante más del torneo y aspirante a ser el rey, puesto que quiere convertir todo en un mundo lleno de naturaleza donde los animales y sobre todo los Kropokuls (raza de *Kororo*) puedan vivir en paz y armonía. Acaba "acoplándose" en la casa de *Yoh* y *Anna*, donde acaba descubriendo que su nuevo amigo será el primer rival al que tendrá que enfrentarse en las preliminares del torneo. Decir que *Horo Horo* es un poco gorrón y le echa mucho morro al asunto XD

Faust VIII: el personaje más adulto de la serie es este doctor, con 33 años a sus espaldas, y con una apariencia y carácter un tanto inquietantes. Este chamán especializado en la necromancia (resucitar a los muertos por medio de sus esqueletos) utiliza sus conocimientos y el torneo para conseguir su mayor sueño: revivir a su amada esposa *Eliza*, asesinada hace años. Esta muerte le causó a *Faust* un gran trauma que llegó a desencadenar su actual locura, y es que, más te vale no meterte con la mujer de sus amores. *Yoh* eso lo sabe muy bien, ya que ambos se enfrentaron en las preliminares del torneo. *Faust* es muy poderoso, aunque a diferencia de la mayoría de chamanes, no pelea él mismo, sino que se encarga de dirigir su peculiar ejército de esqueletos y el espíritu de su propia mujer.

Chocolove: chamán afroamericano que se dedica a poner la nota "supuestamente" graciosa en este anime. Digo "supuestamente" porque le encanta contar chistes y hacer gracias aunque casi siempre sin mucho éxito excepto con sus oponentes, a quien hace sus gracias para que estos pierdan la concentración y pierdan el combate (una manera tan digna como cualquier otra de ganar XD). Su espíritu es *Mic*, un jaguar que le regaló su abuelo para que *Chocolove* ganase el Torneo y consiguiese realizar su sueño de convertirse en un famoso humorista. Olvidaba mencionar que también es de los chiquitines, es decir, tiene 13 años.

Lyserg Diethel: aparece en la serie cuando *Yoh* y el resto del grupo viajan a América y se une a estos para poder así encontrar a *Hao Asakura*, a quien busca por venganza por haber este asesinado a sus padres cuando *Lyserg* no era más que un niño, y para poder derrotar a *Hao* necesita amigos fuertes, como él suele decir, puesto que él mismo se siente muy débil. Poco después, este chavalín inglés de 13 años abandonará el grupo protagonista y se unirá a los Soldados X, a quienes considera muy fuertes, y gracias a ellos podrá conseguir su propósito. Su espíritu es la diminuta y adorable hada *Morphin*.

Silver y **Kalim**: estos dos compañeros provienen de la Aldea Apache, y no son ni más ni menos que dos de los jueces (o árbitros en su defecto) del Torneo. Aparte, también se encargan de hacer una "pequeña" prueba a cada uno de los aspirantes; para más señas, *Silver* es quien se encarga de realizarle esta prueba a *Yoh*, que al principio encontró dificultades para superarlo aunque poco a poco comenzó a "cogerle el tranquillo" al asunto y pasó sin problemas. Tras su combate, *Silver* pone gran confianza en *Yoh* y espera que este acabe convirtiéndose en el ganador.

Hao Asakura: no puede faltar el malo en una serie de este estilo, y en este caso, el puesto se lo lleva *Hao*. Resulta ser un antepasado de nuestro protagonista que hace 500 años juró que volvería para el siguiente Torneo y así fue. Además, guarda un enorme parecido físico con *Yoh* (incluso *Lyserg* los llega a confundir una vez). Su espíritu recibe el nombre de *Espíritu del Fuego*, y es seguramente el espíritu más poderoso, que incluso puede llegar a asimilar los poderes de otros espíritus si los devora (anda, ¡como los Evas!).

Soldados X: con el único propósito de destruir a *Hao* y sus secuaces, se forma este grupo (secta diría yo) de "angelitos" con *Marco* y la *Doncella Jeanne* a la cabeza. Piensan que la única forma de deshacerse de *Hao* y su grupo es matarlos, pero claro, ahí está *Yoh* y su enorme sentido de la justicia (y sentido común, todo hay que decirlo, porque a estos soldaditos les falta un rato...) que no tiene entre sus planes presenciar la muerte de ningún ser vivo por muy malote que ***Hao*** sea, aunque ese no es el problema de *Lyserg*, que no duda ni un momento en unirse a los Soldados X al descubrir que tienen un propósito en común. Sus espíritus reciben el nombre de los arcángeles, como *Rafael* o *Gabriel* entre otros.

¿EL FINAL DEL TORNEO?

Aunque yo sepa cómo acaba, no pienso contároslo, que para algo escribo el artículo XD. Actualmente, este anime se emite en Cartoon Network a las 16:25 de la tarde y por las noches, en el espacio Toonami del mismo canal. Así que ya sabéis, si buscáis aventuras, acción, humor, y buenos personajes (sin importarte su edad XD)... esta es tu serie, ¡no os la perdáis!

Lirin

La pequeña Memole

Este mes la serie que ocupará nuestro espacio dedicado a series antiguas es Tongari boshi no Memoru, que por estas tierras fue bautizada como La pequeña Memole a finales de los años 80 y emitida por TVE. Más recientemente ha podido verse en algunos canales autonómicos, con un nuevo doblaje realizado por Arait Multimedia, pero que mantiene el mismo título -si despreciamos, claro está, la diferente manera de pronunciarlo ("Memole" en la versión antigua y "Mémole" en la nueva)-.

Sus cincuenta episodios nos sumergen en una sociedad en miniatura, formada por los diminutos habitantes de Pequeño Planeta (en japonés, *Liruru*, que algunos han interpretado como *Little*, otros como *Rilulu*, etc...) que, a causa de un fallo en su nave espacial, se ven obligados a establecerse temporalmente en una pequeña isla de la Tierra. Una vez allí descubrirán que la Tierra no es en absoluto un planeta seguro para ellos, pues se hayan expuestos a diversos peligros. Y, aunque en la isla donde viven no hay humanos, sí se da una abundante presencia de gatos -a los que acostumbran a llamar GoroNyan-, los cuales ven en estas juguetonas criaturillas de apenas diez centímetros de altura un apetitoso entretenimiento...

Entre todos estos personajillos está la joven y revoltosa *Memole*, cuyas travesuras acostumbran a dar más de un susto a sus compañeros. A *Memole* la vemos continuamente saltando de seta en seta y escudriñando los rincones que el territorio al que se han mudado les ofrece. Y así es como acaba dando con una mansión, humana, en la que vive una niña llamada *Mariel. Mariel* padece una grave enfermedad que la mantiene día y noche en cama, con un piano como único entretenimiento para sobrellevar su malestar. *Memole*, indudablemente, se sentirá atraída por esta joven de aspecto pálido y triste -ocasionado no sólo por su enfermedad sino también por la ausencia de familiares y amigos junto a ella, pues, a pesar de disponer de una enorme mansión y de una gran riqueza, la única persona con la que *Mariel* tiene cierto contacto es su tutora, que se limita a llevarle y retirarle la comida a las horas establecidas-. La pequeña *Memole* hará lo posible por entablar amistad con *Mariel*, que tan ricas galletas le ofrece a *Memole* cada día (¿hemos dicho que *Memole*, además de traviesa, es tremendamente glotona?) y que tanto necesita del afecto de una niña como ella. Así, día tras día, *Memole* y sus amigos -casi a escondidas de los adultos- irán a visitar a *Mariel*, quien guardará en secreto la existencia de estos seres y evitará en todo momento que sean descubiertos por su tutora. Por cierto, gracias a la decoración del hogar de *Mariel* podemos darnos cuenta de que la historia se ambienta en el siglo XIX.

De este modo, entre *Memole* y *Mariel* se establecerá una gran amistad que irá ensanchándose poco a poco y que llenará de optimismo la apagada vida de la niña enferma, que logrará recuperar el apetito, un apetito que aparentemente nunca tuvo, e, incluso, tendrá la oportunidad de librarse durante un rato de su "encarcelamiento" para salir a conocer el bosque y la tremenda vegetación que rodea su mansión. Además, entrará en escena *Óscar*, un joven del que *Mariel* se enamorará... Pero al estar *Óscar* ya comprometido con otra chica (*Graiss*), la vida de *Mariel* volverá a llenarse temporalmente de dolor...

Al mismo tiempo, *Memole* y compañía se enfrentarán a muy diversas aventuras, todas ellas en miniatura, en un mundo en el que, desde su punto de vista, las plantas son gigantescas y las aves son el mejor medio de transporte para ir de un sitio a otro. Y es que los habitantes de Pequeño Planeta guardan una estrecha relación con todos los seres vivos que habitan el bosque.

Esta serie fue producida por Toei Animation en 1984 y sin duda alguna destaca por su brillante animación y por lo original de sus decorados y, en general, de todos sus diseños. La calidad de esta producción, una simple producción televisiva de principios de los 80, sorprende considerablemente y la hace tremendamente exportable: en Norteamérica se la conoció como **Wee Wendy**; en Italia era **Memole Dolce Memole**; en Francia la bautizaron como **Crocus**; en Latinoamérica la conocieron como **La magia de Titila**; y así podríamos seguir con otros muchos países. Toda una suerte que nuestros amigos de Arait Multimedia nos hayan brindado la oportunidad de volver a verla en nuestras televisiones.

Mazochungo

CRÉDITOS

Autor: *Yasuhiro Nagura*
Guionista: *Shun-ichi Yukimuro*
Director de animación: *Kazuo Tadano*
Diseñador de escenarios: *Shun-ichi Yukimuro*
Diseñador de personajes: *Michi Himeno*
Productora: *Toei Animation Co. Ltd.*

LABORATORIO CIENTÍFICO

CHICAS MÁGICAS 2

Continuamos con el tema del mes pasado: el Mahô Shôjo. Si en el anterior artículo tocamos los motivos principales del género, este lo vamos a dedicar a elementos un poco más variados.

La madre

La figura de la madre suele tener gran importancia en un *Magical Girls*, tanto en su presencia como su ausencia, pudiendo ser ocasionalmente reemplazada por algún otro personaje de características maternales, como una hermana o una profesora.

Su función en la trama tiene un evidente paralelismo a la influencia materna durante la adolescencia femenina, como guía, ejemplo a seguir, punto de referencia o figura de autoridad frente a la que rebelarse inicialmente. Pasado el proceso de iniciación, la heroína mágica adquirirá gran parecido con su figura materna, superándola en la mayoría de las veces.

En esto hay reminiscencias de la tradición chamánica japonesa, según la cual el poder sobrenatural se transmite por línea de sangre de mujer a mujer, lo que le otorga una gran importancia a los acontecimientos del pasado y la estirpe.

Los compañeros

Las heroínas mágicas suelen estar rodeadas de una gran cantidad de personajes, algunos de los cuales son sus compañeros, principalmente chicas, que se encuentran en una situación similar a la suya y tienen más o menos su misma edad, si bien lo habitual es que en un principio sean más maduros o hábiles en el dominio de sus poderes que la protagonista misma.

Además del evidente elemento de compañerismo y amistad, la situación de la heroína respecto a estos compañeros simboliza su situación respecto a su propia vida, al mundo. Su inexperiencia e inmadurez es un incentivo a su auto-superación y una prueba para su espíritu de lucha, además de constituir un recurso narrativo que pretende favorecer la identificación del espectador con alguno de los personajes.

Los guardianes

Los guardianes son los guías iniciales de las heroínas, conocedores de hechos pasados y saberes arcanos relacionados con el poder de los personajes y su camino a seguir. Lo más habitual es que tengan forma de muñeco o de animal

doméstico, en esto hay un doble fondo simbólico: el hábito infantil de tener algún muñeco o mascota con el que se entabla una "amistad" -es bastante común que en las series a algún personaje le llame la atención que la protagonista tenga esos juguetes a su edad-, y la idea psicoanalítica de que, en nuestros sueños, proyectamos nuestro psiquismo en forma de algún animal -generalmente conejos, gatos o ratones-, de modo que este responde a nuestra interioridad oculta. También hay otro tipo de guardianes, de tipo angélico, que son enviados por un poder ajeno a la misma protagonista con el fin de conducirla hacia este.

Es cierto que el guardián constituye un reflejo de la heroína, de su potencialidad, causa por la que es habitual que este también evolucione en apariencia y poder de acuerdo al desarrollo y maduración de su protegida; cuando este cambio tiene lugar el personaje suele perder su rol de guardián en pro del de compañero. Su relación suele evolucionar desde una especie de tutoría paternalista hasta una estrecha amistad.

El tutor

El tutor hace su aparición una vez que el guardián ha perdido su potestad como tal, mucho más poderoso y sabio que ninguno de los otros personajes, se muestra distante respecto a la trama limitándose a aconsejar a la protagonista y dándole mucha más libertad de acción. Permanece envuelto en un aura de misterio, aunque suele tener una procedencia similar a la del guardián, sin que este tampoco lo conozca bien, y no es raro que se descubra cierta relación entre él y algún secundario. Su significado simbólico atiende al del nuevo rol recién adoptado por la heroína.

El enamorado

El príncipe azul de la protagonista normalmente se encuentra entre el grupo de compañeros, o algo más distante, con un status equivalente al de ella. El encuentro de estos dos personajes en el momento de cambios drásticos que comparten -descubrimiento de los poderes mágicos, aceptación de la misión...- y tan relacionado con los mismos, es causa de que al principio la heroína y él no se lleven muy bien; para superar esta enemistad tendrán que madurar y abandonar su infancia, lo que les permitirá descubrir un nuevo sentimiento que no puede darse en la niñez y cuya realización se encuentra tras el cumplimiento de la misión aceptada: Amor.

Este amor, junto con el afecto por los compañeros, pasa a ser el auténtico objetivo de los protagonistas, motor de toda su evolución.

Motivos menores

La complejidad de todo lo que he venido diciendo hasta ahora tiene su reflejo en los pequeños detalles de las series. Muchos de estos detalles son habitualmente tildados de "cursis" o "tópicos", pero poseen un simbolismo que se daba mucho antes de recibir esta calificación. Vamos a ver algunos:

Las alas. Es muy común que las protagonistas de este tipo de series aparezcan en un momento u otro -aunque en general es una vez que la serie ha avanzado bastante- con alas de plumas blancas. Esta alusión angélica se refiere a la pureza, bondad e inocencia de las mismas, características que les otorgan su poder. El motivo por el que se usa esta imaginería, es que la figura simbólica de la mujer encierra una fuerte dualidad en la que muchas veces se ven sumidos los personajes, la aparición de las alas indica la superación de esta, orientada hacia el bien, su elevación espiritual.

Las flores. La asociación de la mujer a las fuerzas primigenias de la naturaleza la vinculan con la fertilidad la tierra. Además del significado propio de cada tipo de flor, el florecimiento y la primavera están íntimamente asociados al crecimiento -interior y exterior- y a la pubertad femenina, por lo que, dada la temática de fondo de estas series, es normal su profusión.

Las cintas. La doble significación de las cintas o lazos se debe a que su uso se encuentra muy vinculado con la infancia y la inmadurez, mas en forma de lazada adquiere un simbolismo similar al de la flor; por el contrario, la presencia de cintas en la vestimenta es propio de los héroes, mientras que si se emplean para atar o se encuentran extendidas por el aire se las asimila a los hilos del destino.

Conclusión

Cualquier *Magical Girls* posee una interpretación relativa a la maduración física y anímica de los protagonistas, lo que se manifiesta en múltiples campos de la vida cotidiana expresados de modo fuertemente alegórico. Para ello se utilizan muchos motivos propios de la mitología y el folclore tradicionales, junto con interpretaciones de las mismas propias del campo psicológico, independientemente del espacio temporal en el que tenga lugar la historia.

Eso sí, todo lo que he indicado hasta ahora es genérico: los autores juegan con esto prescindiendo de algunos aspectos, exagerando otros o introduciendo algunos nuevos, en función de la intención de cada serie, dando lugar a nuevos sentidos.

Terminando

Parece mentira que una cosa de apariencia tan simple como una serie de chicas mágicas tenga tanto fondo, pero todo es susceptible de análisis, y estos detalles, cuanto más tópicos son, más significado de fondo poseen.

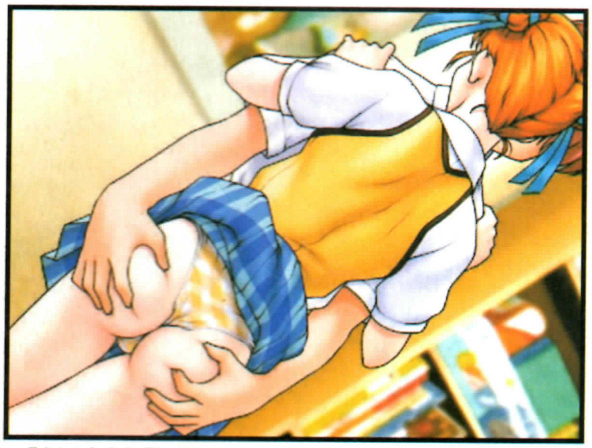
Leticia CA

COLECCIÓN "EL MANGA NOS ENSEÑA, EL MANGA ES NUESTRO AMIGO", PRIMERA ENTREGA

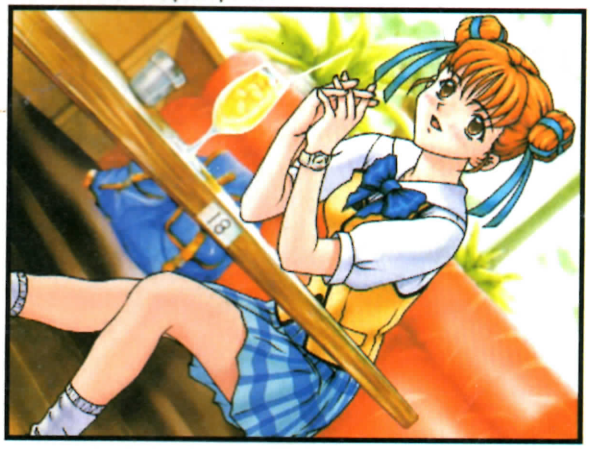
MANUAL DE LIGUE MACHISTA

Advertencia, cualquier niña, chica o mujer que lea este manual se puede sentir profundamente ofendida (va a ser verdad lo que dicen de que la verdad ofende ^_^). No será que no hemos avisado...

1. Mentalízate, porque por mucho que en las películas todo parezca muy fácil, en la realidad para llegar a esto...



...Primero habrás de pasar por esto...



2. Resígnate y acepta algo básico, que es que...

Aunque tú quieras esto:

Lo más seguro es que encuentres esto:

y no es ninguna niña, que es una mujer, sólo que tetiplana y con muy poco glamour.

Nota importante: Estas cosas no, y repetimos, NO existen. Al menos gratis. Así que ojito con según qué fantasías no sea que acabéis en la cárcel, que hay muchas fantasías que en la realidad muy probablemente son ilegales...

3. Y no menos importante, ten muy presente que aunque tú lo que buscas es esto...

...Ellas lo que quieren es esto.

COLECCIÓN "EL MANGA NOS ENSEÑA, EL MANGA ES NUESTRO AMIGO", PRIMERA ENTREGA

MANUAL DE LIGUE MACHISTA

HENTAI

4. Bien, una vez mentalizados, hay que pasar al ataque. No creo que necesites este manual para saber que debes tirarle siempre a la que más pinta de golfa tenga (véase la imagen de la derecha), así que nos iremos a otro campo: El de las ingenuas. Si ves a una chica con pinta de inocente, no lo dudes y ataca,que son fáciles de engañar. Si además tienen pinta de haberse perdido o estar buscando algo, ocasión de oro: Tienes la entrada perfecta. Por ejemplo,si alguna vez encuentras algo como lo de la izquierda, no tardes ni un segundo en ofrecerle tu ayuda (porque si no lo haces al instante aparecerá otro buitre que lo hará por ti ;)). Por supuesto, hay muchos otros estereotipos de víctima, pero por falta de espacio en esta entrega nos centramos en ese.

Consejo especial: Con seres tan raros como las mujeres las oportunidades claras no abundan, así que si alguna vez te encuentras algo muy evidente, como por ejemplo una chica que hace auto-stop como la de la imagen, ya sabes, no lo dudes ni por un instante:

Desgraciadamente, no hay espacio para más. Si después de esta primera entrega no nos cierran la revista, y si os ha gustado (esperamos vuestra opinión al respecto), en breve seguiremos con esta colección, dando útiles consejos para que este verano (o en cualquier momento) podáis ser como el de la imagen de la izquierda.
Y, por supuest[illegible] in[illegible]rmación de primera mano para cu[illegible] "el momento"...

Nota: Todo esto es una gilipollez para echarse unas risas. Esperamos que ninguna chica se lo tome a mal y que ningún chico sea lo bastante tonto como para seguir este manual ;)

Forever Touch

Tras cinco años y medio, por fin se habla en Minami de Touch (ya se dijo algo en la etapa de Minami2000, pero muy poquito, y además era Minami2000 ^_^). Algo que yo en realidad deseaba desde el primer momento, pero claro, si hubiera llevado Minami según mis gustos personales no es que hubiera cerrado hace años, es que no hubiera habido material para llenar más de tres números... En cualquier caso, por fin se hace justicia, y llega el momento de hablar de esta gloriosa serie.

Como hay que saber reconocer las propias limitaciones, el artículo propiamente dicho lo ha hecho *Jaime*, ya que en realidad él sabe incluso más que yo sobre el tema, pero al menos me permití quedarme el comentario de la serie en España, adaptando mi sección de opinión. Además, hablaré de otras cosillas, y de paso aprovecharé para en las comparaciones utilizar de referencia **Evangelion**, para así daros más motivos de protesta para cuando realicemos el especial de la opinión de los lectores ya que, es curioso, pero diciendo que **Evangelion** es una serie del montón (en el número 37) saltáis a puñados a decirme de todo menos bonito, mientras que diciendo que sois todos unos ignorantes y unos incultos (en el número 38) nadie protesta ni dice absolutamente nada. Y las dos cosas son igual de ciertas, así que sólo me cabe pensar que mientras que como para gustos hay colores algunos creéis que **Evangelion** es la octava maravilla del mundo (pese a que es una mierda aburrida) todos en cambio estáis de acuerdo en que sois unos incultos ignorantes.

En fin, a lo que vamos, a lo importante, a **Touch**. **Touch** es una serie que aquí llegó en pleno boom de la Época Dorada del Manga en España (actualmente estamos en la de Plata, tras haber pasado por fin los Días Oscuros) bajo el nombre de **Bateadores**. Y llegó, como mandan los cánones, sin ningún tipo de aviso, promoción ni publicidad previa, que como ya digo es uno de los requisitos para que una serie se considere mítica y legendaria (este es otro de los muchos motivos por los que **Evangelion** jamás será una serie de leyenda, pues ella se presentó con un enorme despliegue publicitario que venía a decir que no eras un otaku si no habías visto **Evangelion** (y de hecho así ocurría, que veías a peña vacilar de lo guay que era porque ya la había visto cuando a lo sumo había pillado un par de imágenes por internet (gente que luego, cuando realmente la vio, renegó de ella pues esperaba una maravilla y se encontró una mierda))). Así pues, llegó y, sin más herramientas que lo absolutamente maravillosa que era, se construyó un hueco en nuestro corazón. Algo que no muchas series pueden hacer.

¿Cómo es eso posible? Pues principalmente por su argumento, simplemente genial sin tener que recurrir a ningún extra. Porque veréis, si una historia es buena, nunca pasa de moda. Quizá la animación con el tiempo parezca vieja y mala. Quizá el estilo de dibujo quede desfasado. Pero si la historia es buena, no importa los años que pasen. Y esta historia es de esas.

Sí, lo que leéis, nada de tetas, culos o toques de fantasía o ciencia-ficción (bueno, vale, lo de algunos partidos no es muy normal), sólo el día a día de unos adolescentes normales y corrientes (o casi) narrada de forma magistral sin tener que recurrir a elementos amenizantes para no resultar aburrida (cosa que sí que tienen que hacer esos truños que todos conocemos que si no fuera por el elemento fantástico o los miles de tetas y culos por página nadie aguantaría).

Al fin y al cabo, y como ya ha dicho *Jaime* en su artículo, sólo *Adachi* y *Rumiko* han vendido cien millones de ejemplares de sus obras. Cien millones. Pensadlo bien. Algo así no se consigue todos los días. Algo así sólo lo consiguen los mejores. Y *Adachi* es uno de ellos. No *Toriyama*. No *Shirow*. No *Katsura*. *Adachi*.

Este punto me hace especial gracia. Veréis, en nuestro mundillo hay alguna que otra revista que presume de anunciar lo "último y mejor de Japón". No entraré en lo de lo último, aunque creo que todos sabemos que más que "lo último de Japón" es "lo último que he podido bajarme del fansub" (de hecho, fijaos en que ahora nuestra sección de series raras o nuevas habla de series que ninguna otra publicación ha comentado. Esto se debe a que la lleva uno de los principales fansubbers, y por tanto puede hablar de las series antes de que estén disponibles para que se las bajen y comenten los redactores de estas otras revistas), pero sí en lo de "lo mejor". Si es lo mejor, ¿cómo es que nunca han hablado de *Adachi*? Porque creo que estas cifras de ventas bastan para hacer que la cosa merezca un hueco, por pequeño que sea, ya que la excusa de que "no es nuevo" no es demasiado factible en vista de otras series que sí comentan. Pero bueno, dejémoslo porque como digo todos tenemos muy claro que eso de "lo último y mejor" es falso y en realidad es lo ya mencionado de "lo último que he podido bajarme de internet pero tengo que venderos la moto", y sólo quería que esto constara, no desperdiciar mucho espacio con ello.

Y ya. Stop. Basta. Se acabó. Me prometí a mí mismo que no escribiría un artículo como el que hasta ahora he estado redactando. Veréis, hace poco, en un foro, un pavo saltó a decirme de todo por criticar "su" **Evangelion**. La gracia está en que no

rebatió absolutamente nada de lo que yo dije, y se dedicó a decir que no me gustaba porque era tonto y no la había entendido, porque todos sabemos que **Evangelion** es que es especial y sólo los portentos superdotados pueden entenderla (¿de verdad creerá esta gente que es que es especialmente inteligente y sólo ellos la han entendido cuando precisamente la cosa está en que si ellos la han entendido es que CUALQUIERA puede entenderla (si es que hay algo especial que entender, que personalmente creo que no)?). Y a continuación se puso a soltarme una retahíla de maravillas y excelencias sobre **Evangelion**, en las que se incluía explicar al detalle el significado oculto y sublime que supone que en la toma 37 del capítulo 49 (sí, sé que no tiene tantos (a ver si así lo entendéis)) en un rincón de la habitación haya un bote de cerveza volcado con una gota colgando. Mi respuesta era evidente: Cualquiera que adore una serie podría hacer exactamente lo mismo. Yo podría empezar a hablaros de los silencios de **Touch**, de la magia que supone el retrato de *César/Kazuya*, de los significados de las miradas de *Harada*, de... Y *Curro* tres cuartos de lo mismo con **KOR** y la manera de arreglarse el pelo de *Sabrina/Ayukawa*, del significado de la inflexión de los maullidos de *Hércules*, de... Y *Lirin* de **Saiyuki**, y *Saeba* de **City Hunter**, y *Aleix* de **Hand Maid May**, y... Por tanto, todo lo que he hecho hasta ahora es babosear. Es soltar la arenga patética de un fan acérrimo de algo sobre ese algo. Lo que me convierte en un touchbaboso no mejor que los dragonbabosos o evababosos. Y por ahí no paso. Así que hale, fin, se acabó.

Por tanto, dejemos el apartado de opinión y concentrémonos en la parte de artículo/reseña. Y para redimirme, demostraré que sí que estoy por encima de evababosos y dragonbabosos sabiendo reconocer las (pocas) carencias de **Touch**. Que en realidad es casi un monográfico "es muy lenta".

Efectivamente, la serie es de transcurso lento, y por tanto si no caes en su hechizo y sabes entender y apreciar la magia de sus silencios, la intriga de sus esperas, el significado de sus cambios de escena, o no disfrutas con esos momentos en los que aparentemente no pasa nada, esta serie probablemente te parezca demasiado lenta y a la larga aburrida. Esto es un hecho, y por más que me guste la serie no dejará de serlo, así que para qué negarlo (a ver si cunde el ejemplo entre toda esa panda de evababosos y cualquierseriebabosos).

Sin embargo, no se me ocurren más fallos achacables a esta serie, así que pasemos a analizar la versión española en sí, que es de lo que se trata.

Empecemos por el anime. Emitida por Tele5 allá por cuando muchos de vosotros seguramente no sabíais aún leer ni escribir, la versión animada tuvo partes buenas y malas. En la buena, están los dobladores, muchos y muy buenos, que daban un amplio abanico de voces, encajaban a la perfección con los personajes, les daban un carácter propio, y además hacían muy bien su trabajo. De hecho, muchos de esos dobladores ahora se pueden encontrar en lo que se puede considerar los mejores puestos del oficio. Y además es una de las pocas series "de las de antes" que recuerdo en la que se respetaron los endings originales. Todos.

En la parte mala, la traducción dejaba un tanto que desear. No me refiero a lo de españolizar los nombres, costumbre que tiene sus pros y sus contras (hace tiempo los analicé, quizá vuelva a hacerlo), me refiero a que se pierden detalles. Oh, sí, la trama general se entiende, y además bastante bien, pero ciertos aspectos puntuales se van. Por poner ejemplos, *Akio Nitta/Mario Ríos* ve cómo su puesto cambia a voluntad según le dé a quien se encargara en ese momento; o la de detalles que nos perdemos con lo de nombre - apellido - sufijo correspondiente (como muchos detalles del problema con los hermanos *Fridal*). Pero ya digo que no es todo lo malo, que al menos la historia principal se entendía. Lo peor de todo, obviamente, que se emitiera tan pocas veces en tan malos horarios y ya no se reponga.

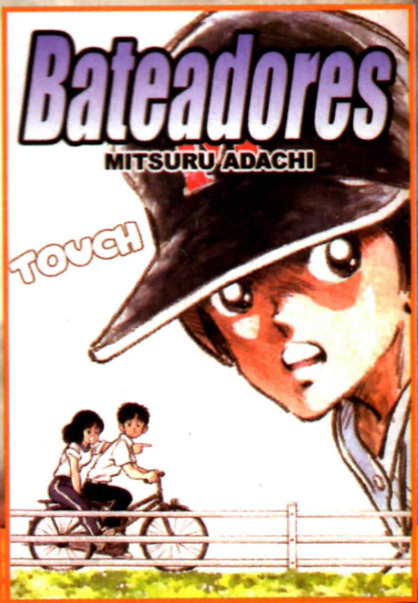
En cuanto al manga... poco puedo decir, pues no he leído las versiones españolas. Sí, versiones, en plural. Hace mogollón de años Norma empezó a editarla en formato similar al prestigio, aunque la cosa se cortó pronto (en el número 12). Sin embargo, como digo, nunca la he leído (aunque la tengo, igual que la original). Además, sería un poco absurdo comentarla ahora ya que esos números deben ser inencontrables. Lo que sí hice en aquella edición fue implicarme todo lo que pude, igual que he hecho en la actual. Así, escribí los artículos que había al final de cada número, en el que explicaba diversos aspectos de la serie, del autor, o del mundo que comentaba; y si la serie hubiera continuado y hubiera tenido éxito, hubiera sido para mí. Algo que me reportó muchísima satisfacción personal, por eso, cuando supe que MangaLine iba a editar de nuevo la serie, intenté hacer lo propio, avisando esta vez a *Jaime Ortega*, quien sabía que también disfrutaría con ello. Y así, entre él y yo nos encargamos de supervisar y corregir la traducción del primer megatocho de **Touch/Bateadores**.

Desgraciadamente, dicho texto jamás vio la luz, porque fue Otakuland quien finalmente sacó al mercado la serie. Así que, poco antes de eso, los de Otakuland se pusieron en contacto conmigo para hacer lo propio, pero esta vez sin tiempo para que avisara también a *Jaime*. Y así, tengo la satisfacción de saber que gracias a mí los fans de esta serie tienen unos textos cuidados y revisados en sus ejemplares, ya que un corrector que nada supiera de la serie nunca se hubiera dado cuenta de los cambios de nombre que había por ejemplo al final del segundo tomo (algunos *Kazuya* donde debía ir *Tatsuya* o viceversa, no me acuerdo bien). Desgraciadamente, para el tercer tomo estaba bastante liado, y de hecho sigo muy agobiado, por lo que no podía seguir, ya que hacerlo implicaba quitar tiempo de mis trabajos reales, los que me dan para los garbanzos, y no me lo podía permitir. Aun así, sigo en contacto con Otakuland y probablemente algo vaya haciendo por ahí.

Pero dejémonos de movidillas (bueno, al fin y al cabo, sólo he cumplido con su política de dar a conocer y reconocer los méritos de todos los que trabajan en una edición ^_^) y hablemos de dicha edición. Que me temo que no es todo lo buena que esta serie se merece. Tiene buen precio, sí, y buena encuadernación y papel. Pero el acabado deja bastante que desear. Demasiado aspecto de fanedición. Y aunque en realidad es un fallo menor, todos sabemos lo crítico y exigente que es el aficionado español, sobre todo el de calidad, el que no se conforma con cualquier cosa. Y el que gusta de algo como **Touch** es de este tipo. Por tanto, esperemos que aprovechando que la cosa sale cada dos meses (en principio) les dé tiempo a arreglar este aspecto gráfico.

Y ya, porque voy por los 12.000 caracteres con espacios cuando un artículo de 2 páginas no puede pasarse mucho de 8.000 (que de por sí ya es el equivalente a unas 3 ó 4 páginas de otras revistas). El mes que viene más, frikis.

Lázaro Muñoz



Nota del Maquetón: El fondo se lo dedico a los "Evanbabosos" como dice el Boss.

¡ESTO ES GREENWOOD!

CORAZONES DE METAL ALMAS DE ACETATO

Y Cuando se trata de animación, está claro que cada país se inclina más hacia unos géneros que otros. Por ejemplo, los estadounidenses dominan la comedia "políticamente incorrecta" (**South Park**, **Los Simpsons**, **Futurama**, **Duckman**...), entre otras cosas. Los británicos, la animación con muñecos o en plastilina (**Wallace y Groomit**, **Chicken Run**, **Bob el constructor**...). La animación de España (con perdón)... tiende a las historias infantiles (de la calidad ya hablaremos en otro momento). La italiana suele adaptar relatos clásicos (**Sissi**, **Sandokan**...).

¿Y la japonesa? También ha hecho sus pinitos "animando" clásicos y sin duda poseen alguna comedia muy poco agradable para la corrección política. Pero está claro es que la animación japonesa es líder mundial en algunos géneros: comedia romántica, historias deportivas y, sobre todo, ciencia-ficción -dentro de este, destaca especialmente el subgénero "de robots gigantes", ahora llamado "de mechas"- (ya me encargaré de eso más adelante...).

LAS VETAS DEL METAL...

Si me remontara en el tiempo buscando el origen de la "tecno-filia" japonesa, podría llegar, por ejemplo, al Japón Meiji (a partir de 1868), cuando la tecnología moderna se expandió con gran velocidad y aceptación por el país. Pero incluso podría retroceder hasta la época anterior, cuando la ciencia "moderna" era llamada "holandesa" y se veía relacionada con las ideas políticas que corrían por un mundo al que el Japón no estaba tan cerrado como se nos ha dicho. Pero estoy divagando...

EL ALBA DE LOS ROBOTS

Pero no necesitaremos retroceder tanto para encontrar el nacimiento de las series de robots. Podría decir que este género nació con **Astroboy** de *Ozamu Tezuka*, pero, por mucho robot que fuera su protagonista, gigante, lo que se dice gigante, no lo es. El auténtico creador de este género es **Tetsujin 28go** (1963), estrenado en blanco y negro. En él encontramos al joven piloto -a distancia, como si fuera un avión a control remoto-, la máquina con forma humanoide y los terribles enemigos. Todavía le falta algo de arsenal, pues no tiene más armas que su fuerza bruta, pero era el primer paso en una dirección que daría sus frutos más adelante.

FORTALECIMIENTO DE UN GÉNERO

Y, por supuesto, uno de los frutos más sobresalientes fue **Mazinger Z**. Él dio sentido y definió lo que serían los "Súper Robots", enormes máquinas de metal de poderes terribles, luchando contra imperios secretos, invasores de las estrellas o del subsuelo. Había pilotos, pero estos quedaban desplazados por la majestuosidad de sus "monturas". Estas chocaban contra toda lógica científica, aunque tuvieran un par de teorías que sonaban bien para dar el pego: "energía foto-atómica", "japanium", etc. De todas maneras, lo que contaba era la épica de los combates y la estética de los "robots" en sí. De esta misma época son **Great Mazinger**, **La guerra de los OVNIS** (en Japón **Grendizer** y en Francia, "Goldorak"), **Getter Robo**, **Raideen**, **Con-Battler V**...

LA EVOLUCIÓN

Aunque los "Súper Robots" seguían con fuerza, en un momento se decidió pasar a los "Real Robots". Aquí la base científica era mucho más amplia. Los "robots" eran más tanques o cazas antropomórficos que semidioses. Por ello, la atención pasó de ellos a las personas que estaban dentro. Ya no eran heroicos, muchas veces no tenían la menor gana de luchar y sólo lo hacían por mera supervivencia. La gente del otro bando también existía para algo más que mandar la nueva amenaza de cada episodio. Fue **Gundam** el anime que definió la mayoría de las nuevas reglas. Después le siguieron **Ideon**, **Dougram**, **Xabungle**, **Los guerreros del espacio - Baldios**, **Ironman 28** (un "remake" del Tetsujin de 1963)...

EL BRILLO DE UNA EPOCA

Cuando la nueva categoría estaba aceptada apareció otro clásico que también marcaría estilo: **Macross** (aquí reconvertida en **Robotech**, unida a otras dos series, **Southern Cross** y **Mospeada**). Ahora las tecnologías podían ser "realistas", los héroes no tan héroes, los malos no tan malos... ¡hasta se podían trazar tramas argumentales que dejaban a un lado a los robots! Aparecen obras como **Dunbine**, **Votoms**, **Orguss**, **L-Gaim**, **Z-Gundam**, **SPT Layzner**, **Gundam ZZ**, **Patlabor** (OVAs y serie de televisión)... los robots eran imparables... o eso parecía...

LO RETRO MANDA

Tal vez el éxito de la anterior etapa hubiera sido demasiado, y los creadores no se atrevieron a desafiar nuevas alturas, sin saber si podrían conseguirlo. Tal vez la gente estaba cansada de tanto robot gigante, realista o no, y por eso las productoras decidieron dar un paso atrás, consolidar ganancias y no arriesgarse. Las series de robots no desaparecieron del todo, pero permanecieron en los mismos cauces de siempre. Y hasta volvieron los "Súper Robots", esta vez para disfrute de niños (y venta de mercadería). En este tiempo surgieron **Gunbuster** (¿parodia de robots gigantes con robots más gigantes que nunca?), **Gundam 0080**, **Macross II**, **Gigant Robo**, **Kishin Heidan**, **G Gundam**, **Ryu Knight**, **Macross Plus**, **Gundam Wing**...

UNA NUEVA VIDA

Guste o no **Evangelion**, he de reconocer que fue esta serie y su éxito lo que relanzaron el genero de la ciencia-ficción, sección robots gigantes. Se trataba de juntar unos diseños espectaculares, unos personajes que nunca saben qué se les viene encima y unas tramas misteriosas (tanto que a veces ni siquiera se resuelven del todo). No es una completa y total novedad (héroes angustiados y combates épicos ya se han hecho antes), pero sí comparado con la etapa anterior. Salen nuevos animes intentando "pillar la estela" (o el éxito) de la producción de Gainax: **Escaflowne**, **Nadesico**, **Brain Powerd**, **Gasaraki**, **Dai-Guard**, **Argento Soma**, **Raxxephon**. Puede que no todas lo logren, pero, al menos, los robots han vuelto a las televisiones japonesas y no parece que se vayan a ir...

...Y si ya pudiéramos ver alguno, sería estupendo, sí señor.

Jaime Ortega

P.D: "anime de mechas" es una forma "elegante" de decir "anime de robots" sin decirlo, como si hubiera que avergonzarse de los "robots gigantes". ¿Qué será más vergonzoso, que un robot se transforme en mechero o que otro use un "cutter" gigante como arma? En fin...

La amenaza AMARILLA

Por qué decir Tokyo cuando se puede decir Sabadell. Por qué decir sushi si se puede decir paella... Jo-der, es que yo alucino con algunas personas que hay por aquí...

El Camino Perdido del Otaku 2. Haciendo Amigos.

Hay días en que ser redactor de *Minami* es difícil. Se crea o no, el hacer una paginita mensual de opinión sobre el manganime y la animación en general no es fácil, especialmente cuando se llega a una edad y las neuronas empiezan a patinar. Los artículos de opinión cuentan con la ventaja y la desventaja de tener libertad sobre el tema a tratar. Es una ventaja porque la inspiración puede aparecer en cualquier sitio. Es una desventaja porque pasado un tiempo, los temas tienden a repetirse. Creedme, de todo se termina aburriendo uno.

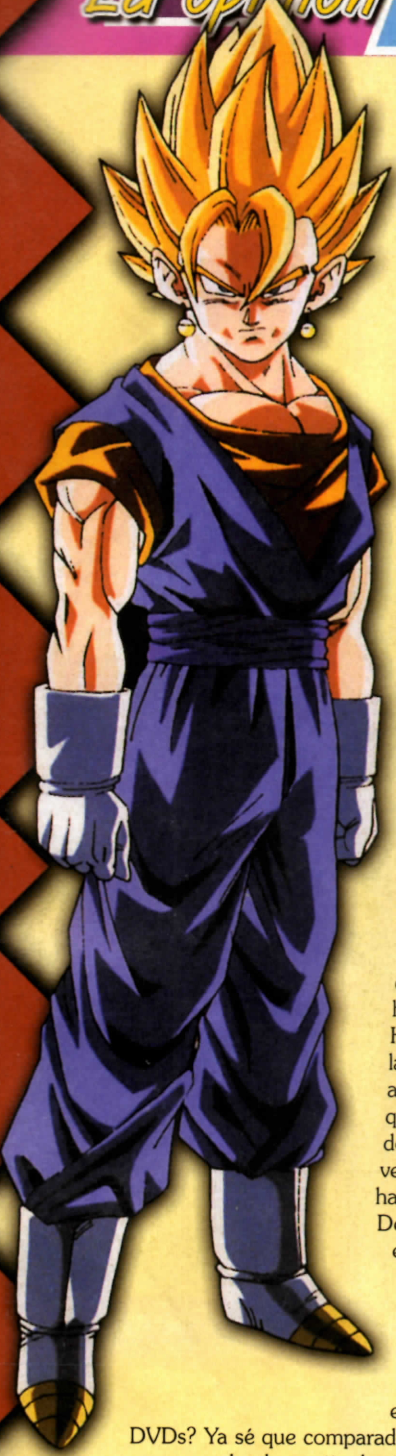
Así, la noticia sobre animación que más me ha llamado la atención en estos días me sonaba tan repetida como la sintonía de **Óliver y Benji**. Los productores de animación patrios, agrupados esta vez bajo la denominación de Asociación de Productores Independientes de Animación (APIA), hicieron público un manifiesto donde reclamaban al gobierno una regulación que proteja a los dibujos animados españoles (según ellos el 6% de los emitidos) de la "invasión" de series japonesas (44%) y americanas (23%). Este manifiesto vio la luz con motivo de la I Jornada de la Animación y fue introducido por *Benito Porcino* (el *Mortadelo* del cine); entre otras lindezas, pedía al gobierno de España (con perdón) que elimine de las parrillas de programación los dibujos que "transmiten formas de pensar muy alejadas de las nuestras", además de advertir que "no podemos dejar la programación infantil en manos del mercado ni mucho menos de las audiencias".

No por mucho repetida me sorprende menos. En dos patadas estos buenos señores bordean el racismo y la xenofobia, asustándonos con el fantasma de la invasión amarilla, que se quedará con nuestras mujeres, raptará a nuestros niños y nos obligará a todos a comer arroz con palillos; por otro lado, señala que los únicos capaces de decidir lo que se puede o no emitir por la televisión (esa que pagamos todos, con impuestos o con anuncios) son ellos, los gurús de la animación de aquí, ya que ni la audiencia, que es boba perdida como sabe todo el mundo, ni los productores, que no tienen ni idea de lo que es arte, están capacitados para decidir. Cada vez que leo declaraciones como estas, más de dos y más de tres veces ya, por parte de los que una vez, no hace mucho, llenaban de magia las pantallas, el asco me puede y tengo que enchufarme la banda sonora de **Cowboy Beebop** entera para que mis jugos gástricos vuelvan a su lugar. Un día estos magos de la animación descubrieron que habían perdido su magia y desde entonces no levantan cabeza ni hacen nada por levantarla, por lo visto. Le echan la culpa a las nubes, al empedrado, al gobierno, a los productores, a los telespectadores, a la amenaza amarilla, al complot judeo-masónico, a los radicales comunistas, a los progres trasnochados, a las carmelitas descalzas, a *Lázaro Muñoz*, a lo caro que está el pescado, a cualquiera, en fin, que no sean ellos mismos. Leer que *Antonio D´Ocon* tiene el morro de decir que las televisiones tienen que invertir en coproducciones, cuando su empresa D´Ocon Films no ha sido capaz de producir nada decente en la última década. Ya que ha dilapidado todo su patrimonio, el buen señor esta dispuesto a gastar el dinero ajeno sin ningún problema, parece.

Llevando el asunto a otro sector, ¿alguien entendería que el gobierno primase a los músicos españoles frente a los extranjeros? ¿Que se exigiese a los 40 Principales un tanto por cierto de música española? ¿Que en la tienda de discos estuviesen obligados a poner en sitio preferente los grupos locales? ¿Que te obligasen a escuchar un cierto número de canciones en español para que no te influencien ideas del extranjero? Bueno, eso hace 40 años, pues no te digo que pasase, pero se supone que vivimos en el estado de derecho, la sociedad libre, la economía de mercado, la civilización occidental, esas cosas. A lo mejor los talibanes sí obligan a escuchar sólo las santas palabras del profeta, pero aquí queda un poco raro que alguien pida que el gobierno obligue a los ciudadanos a ver algo que no quiere, que no le gusta. Cosas más raras se han visto, la verdad (*NdL: Por ejemplo, en alguna que otra Comunidad Autónoma de España (con perdón) sí que se obliga por ley a que, por poner un caso, en la radio se emita un cierto porcentaje de canciones en la manera de hablar regional, ¡viva la libertad!*). Por si las moscas os recomiendo que vayáis haciendo acopios de los DVDs de **Love Hina**, unos mangas de **Touch**, unas "ramis" de **KOR**, un par o tres de maquetas de **Gundam** (el GP02, por ejemplo), por si cualquier día descubrimos que *D´Ocon* es el *Papa Alejo* disfrazado.

Manuel 'Kimagure' Ortega

Todo el mundo puede ver lo peligroso que es que conozcamos algunas costumbres extranjeras, como la de la cajita del almuerzo (¿tan diferente es de nuestro típico y castizo bocadillo?)



Continuamos con el aluvión de colaboraciones (¡ya era hora!). Por tanto, seguimos aplazando el especial Pesange... esto... Evangelion. Además, volvemos a corregir los textos, ya que por lo que nos habéis contado, el no hacerlo tira para atrás a algunos lectores que se saben no muy duchos en ortografía y que no quieren que su texto aparezca si eso los va a dejar como unos incultos que no saben escribir. Esto tampoco quiere decir que se abra la veda, mandad los textos todo lo repasados y corregidos que podáis, que si de pronto nos encontramos dos páginas sin una sola coma, por poner un ejemplo, puede que ese texto pierda preferencia. Eso sí, seguimos respetando al máximo el estilo original y limitándonos prácticamente a sólo corregir las faltas de ortografía.

SOBRE LA PIRATERÍA Y LOS AFICIONADOS

Últimamente veo un aumento de la piratería muy preocupante por parte de supuestos aficionados, no sólo respecto a los manga y anime sino a todo en general. ¿Son realmente aficionados esta gente? Yo creo que no.

La cosa está así: La gente se queja de los altos precios de los DVD (yo no los veo altos. Un DVD cuesta de 18 a 24 €, unas 4000 pesetas. Hace años los VHS costaban 2995 pesetas. No es excesivo pagar 1000 pesetas más por un DVD con más calidad, contenidos y que permite elegir varios idiomas al ver una película).

Bueno, la gente dice que son caros y deja de comprar, pirateando las cosas. Pero hay que tener en cuenta que las empresas que venden esos DVDs tienen unos gastos: Han de pagar unos derechos a los japoneses. Y Japón es un país con un nivel de vida más alto que el español donde las cosas cuestan más que en nuestro país. Esto me hace suponer que esos derechos de autor deben ser caros. Hay que hacer la traducción del producto en cuestión, la cual la hacen unos traductores que viven de ello, no lo hacen por amor al arte. Una vez traducido, en el caso de los animes, hay que doblarlo al español, y los trabajadores del estudio de doblaje también cobran su sueldo. Luego está la empresa que vende el producto, que tampoco lo hace por caridad, sino que ha de obtener beneficios y pagar un sueldo a sus empleados. Desde directivos a personal encargado de la limpieza. Una vez editado el producto hay que distribuirlo, y la distribuidora también tiene que ganar sus beneficios. Y las tiendas que venden el producto también han de obtener sus beneficios.

¿Creéis que teniendo que vivir de esos productos toda esta gente el precio es caro? Yo no.

Y con la aceptación que tienen los mangas y animes en España, ¿pensáis que se pueden hacer grandes tiradas de DVDs? Ya sé que comparado con hace 5 años ahora hay muchos más otakus. Aun así no se pueden hacer tiradas inmensas, como se podrían hacer de un DVD de **Titanic** o de **Los puentes de Madison** (que conste que no tengo nada en contra de estas películas).

Parte de los beneficios obtenidos con el material vendido debe usarse para cubrir las posibles pérdidas por lo que no se venda, así que el margen de beneficios se reduce más.

Mucha gente dice "con una tirada mayor obtendrían más beneficios", pero editar más copias no implica vender más. Haciendo una tirada mayor se deberían cubrir más perdidas y para ello habría que aumentar el precio.

Pirateando dudo que se consiga nada más que hacer que suban los precios y la situación vaya a peor, que las empresas crean que no vale la pena editar esos productos y nos quedemos sin ellos. Y entonces no se podrán comprar ni piratear.

Creo que los que bajan cosas no son aficionados. Un aficionado no va a cargarse su afición sino que trata que cada vez sea más fácil acceder a lo que le interesa, que más gente comparta su afición, incluso que los medios de comunicación la difundan para que sea más conocida entre los no aficionados a ver si así alguno empieza a interesarse por ella.

Pensad qué habría pasado si los que coleccionamos mangas desde que Planeta editó **Dragon Ball** por primera vez, los hubiéramos fotocopiado o nos hubiésemos copiado las películas de Manga Films. Probablemente ahora no se habría seguido editando manga y esta y las demás revistas nunca hubiesen existido. No digo que tengáis que agradecérnoslo. Yo no compro manga para que nadie me agradezca nada. Pero si ahora no compráis, puede que lamentéis cuando ya sea tarde para rectificar.

Las excusas de algunos para no comprar son patéticas: "No me gusta la carátula", "está en español internacional y no con acento de Lepe", "sólo meten una película de hora y media en un DVD y cabe más" (¿y el espacio que ocupan los extras, subtítulos, audio y demás qué?).

A veces la calidad de las ediciones españolas deja un poco que desear, pero la solución no es la piratería (la calidad no mejorará). ¿Haríais caso a alguien que se llevara algo vuestro sin pagar su precio?

Watashi
asencio@hotmail.com

CRITICANDO A CHIHIRO Y LOVE HINA

A mi parecer, **Sen to Chihiro no Kamikakushi es una peli pésima, le tenía confianza pero al final me decepcionó.**

El porqué, es muy sencillo: No tiene ritmo, es muy larga y lenta. Donde sí podemos darle una buena nota es en el aspecto visual, los personajes muy bien definidos (como en todas las pelis de Miyazaki). Pero ya digo lenta y aburrida.

El Oscar se lo deberían haber dado a Mononoke Hime que es mucho mejor que esta nueva obra.

Otra de las series que también le daba oportunidad es Love Hina. En esa la cosa podría haber ido bien, pero qué decepción me llevé al ver que a partir del episodio 6 la serie sufría un bajón. A partir de ahí todo es muy monótono, puñetazos de Naru cada 2 por 3, Keitaro volando a lo Ranma ½, y situaciones imposibles muy repetitivas. La imaginación del principio se convirtió en una pesadez total. Aun así se lleva un buen punto en el diseño y color de los personajes, muy al estilo de Card Captor Sakura.

Bueno finalizo diciendo que todo esto queda a merced del gusto del espectador.

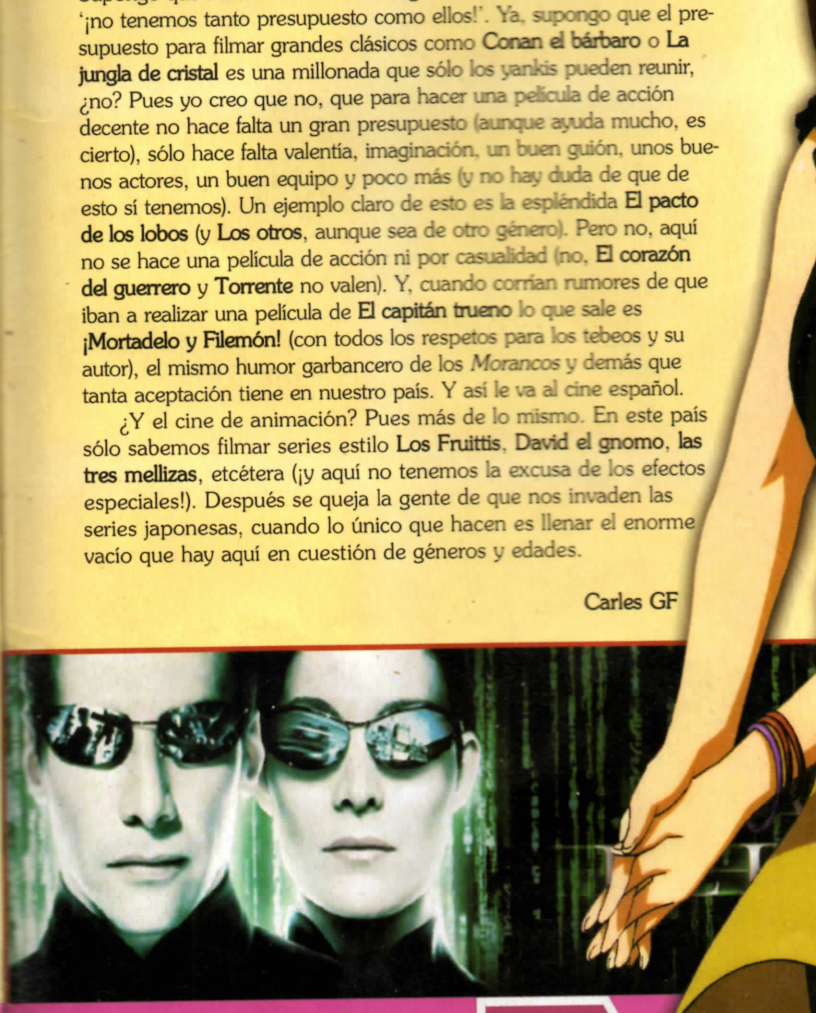
Mikel Martín "Kiriranshielo"

SIN TÍTULO

Quiero centrar este texto en las airadas quejas de las fuerzas vivas del cine español acerca de que nuestro cine está en desventaja respecto a las películas extranjeras (sobre todo americanas). ¿Y qué esperaban? Sólo hace falta mirar qué películas son las más taquilleras: **X-men, El señor de los anillos, Matrix, Harry Potter, Star Wars**... Todas ellas pertenecen a lo que podríamos llamar 'cine fantástico y de acción'. Supongo que muchos se estarán rasgando las vestiduras al grito de '¡no tenemos tanto presupuesto como ellos!'. Ya, supongo que el presupuesto para filmar grandes clásicos como **Conan el bárbaro** o **La jungla de cristal** es una millonada que sólo los yankis pueden reunir, ¿no? Pues yo creo que no, que para hacer una película de acción decente no hace falta un gran presupuesto (aunque ayuda mucho, es cierto), sólo hace falta valentía, imaginación, un buen guión, unos buenos actores, un buen equipo y poco más (y no hay duda de que de esto sí tenemos). Un ejemplo claro de esto es la espléndida **El pacto de los lobos** (y **Los otros**, aunque sea de otro género). Pero no, aquí no se hace una película de acción ni por casualidad (no, **El corazón del guerrero** y **Torrente** no valen). Y, cuando corrían rumores de que iban a realizar una película de **El capitán trueno** lo que sale es **¡Mortadelo y Filemón!** (con todos los respetos para los tebeos y su autor), el mismo humor garbancero de los *Morancos* y demás que tanta aceptación tiene en nuestro país. Y así le va al cine español.

¿Y el cine de animación? Pues más de lo mismo. En este país sólo sabemos filmar series estilo **Los Fruittis**, **David el gnomo**, **las tres mellizas**, etcétera (¡y aquí no tenemos la excusa de los efectos especiales!). Después se queja la gente de que nos invaden las series japonesas, cuando lo único que hacen es llenar el enorme vacío que hay aquí en cuestión de géneros y edades.

Carles GF



HARRY POTTER

Y LA ORDEN DEL FÉNIX, parte 1

Dumbledore bajó sus manos y examinó a Harry a través de sus gafas de media luna. "Es hora," dijo, "de que te cuente lo que debería haberte contado hace cinco años, Harry. Por favor, siéntate, voy a contártelo todo."

El sábado 21 de junio, **Harry Potter y la Orden del Fénix** se ponía oficialmente a la venta en el mundo angloparlante. Y el lunes 23 de junio, ya me las había ingeniado para tener una copia, pues sé que pese a no ser manga **Harry Potter** interesa a muchos de los lectores. De hecho, interesa a mucha más gente que el manga, pues **Harry Potter** es un fenómeno de masas. Y esto es bueno. Calma, calma, me explico: Todos sabéis lo que son los fenómenos de masas, y todos habréis comprobado cómo todos los subnormales sin personalidad los siguen como borreguitos hastiando y condenando a las personas que no caen en sus redes. Sin embargo, hasta ahora todos los fenómenos que nos habían llegado habían sido bien grupos de música (Back Street Boys, Spice Girls) bien programas de televisión (Gran Hermano, Operación Triunfo). Sin embargo, **Harry Potter** es un libro. Un libro. Algo que muchos seguidores de los anteriormente mencionados fenómenos de masas probablemente no sepan ni lo que es. Y, teniendo en cuenta que en principio está destinado a niños, significa que este fenómeno de masas, aunque igual de malo que el resto de fenómenos de masas, fomentará la lectura entre la gente. No el estar todo el día delante de la caja tonta lobotomizándote o el agobiar a todos los que vivan contigo con las canciones del grupo que toque, no, fomenta la lectura, el coger un libro y estar leyendo sin molestar a nadie, aprovechando para aprender, cuando menos, a escribir bien.

Ya sólo por eso, jamás le estaremos suficientemente agradecidos a **Harry Potter** y obviamente a su creadora, *J.K. Rowling*.

Y ahora vamos con lo que estáis deseando conocer, el ansiado quinto libro de **HP**. Que lamentablemente aún tardará en llegar a España (las librerías no se ponen de acuerdo, unas dicen que en septiembre, otras que en octubre, otras que para cuando se estrene la siguiente peli para aprovechar el tirón y márketin que tendrá la misma (opción que yo considero la más probable), etc). Así pues, y sabiendo que muchos de vosotros os morís por saber cómo continúa la historia, aquí está vuestra revista favorita para echaros un cable.

Y claro, tal y como viene siendo costumbre, vamos a hacerlo bien, nada de limitarnos a "el que muere es ******" y las cuatro otras cosas importantes. No, haremos un comentario exhaustivo, al detalle, para que sea casi como si os leyerais el libro. Eso sí, aviso, será como si os leyerais el libro, lo vamos a contar TODO, así que si queréis esperar a la edición española y descubrirlo todo por vosotros mismos, mejor que no leáis la saga de artículos que aquí comienza (porque obviamente todo no cabrá en sólo este artículo).

Basta de preliminares o nos quedaremos sin espacio. **Harry Potter y la Orden del Fénix**, quinto libro de la saga. Editorial Bloomsburry. 38 capítulos. 766 páginas. 255.000 palabras.

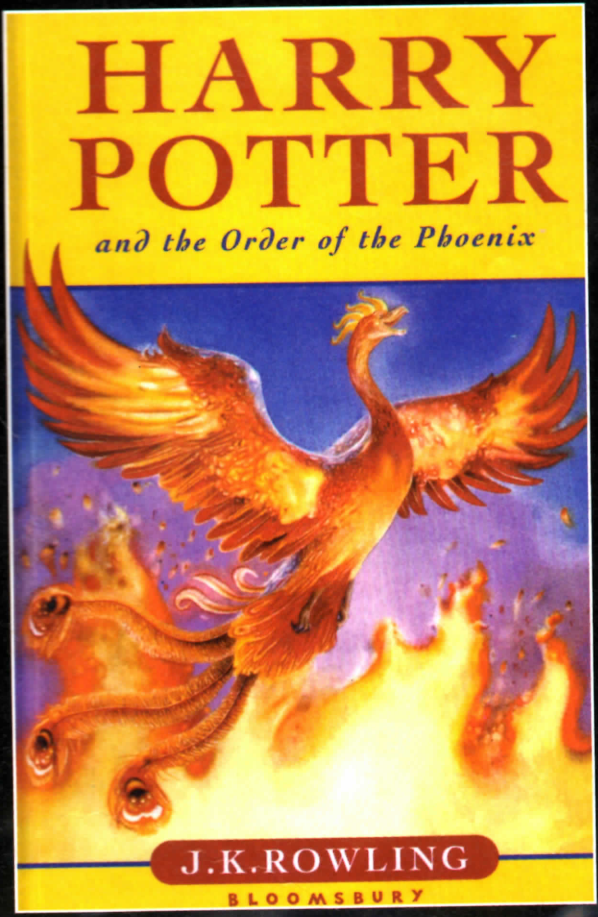
Capítulo 1. Dudley Demented

(Juego de palabras, traducible como "Dudley vuelto loco" o, más apropiado, "Dudley dementoreado") El día más caluroso del verano... no, no puede ser TAN al detalle. Bien, el libro

comienza al igual que los anteriores, con *Harry* viviendo en Privet Drive con sus tíos. Sin embargo, esta vez es si cabe peor, pues sabe que *Voldermort* está suelto por el mundo, y no tiene posibilidad de estar informado al respecto (hasta debe esconderse para poder oír las noticias muggles (en las que, por cierto, se menciona España, en concreto una huelga en los aeropuertos ^_^)). *Ron* y *Hermione* tampoco son de ayuda, ya que sus cartas son muy escuetas, y dan a entender que algo está pasando, aunque dicen que no pueden contarle nada.
Finalmente sus tíos lo pillan, y ello desencadena unos ciertos acontecimientos que hacen sospechar a *Harry* que hay alguien del mundo mágico cerca de él, pero no puede concretar. Y también cabe la posibilidad de que se lo esté imaginando todo.
Ya por la noche, y tras haber estado por ahí divagando, se encuentra con su primo *Dudley*, que vuelve de otro día de correrías con su banda, y de regreso a casa *Harry* siente algo extraño, algo terrible, algo que ya conoce. Dementores. Dos.
Tras unos intentos fallidos, y cuando *Dudley* está a punto de recibir el beso de un dementor, *Harry* por fin consigue un Patronus en condiciones y los ahuyenta. Desgraciadamente, no sólo ha hecho magia sino que ha tenido un testigo: La señora *Figg* (la loca de los gatos). Por si dos dementores no fueran suficiente sorpresa, descubrimos que la señora *Figg* no sólo sabe todo acerca de *Harry*, sino que ella misma es una *squib* encargada de echarle un ojo.

Capítulo 2. A Peack of owls

(Nuevo juego de palabras, ya que sería "a pack of owls", "una manada de lechuzas", pero así tal cual queda es "un picotazo de lechuzas")
Atención porque aquí ya empezamos a destripar cosas, pues nada menos que 5 lechuzas hacen su aparición esa misma noche en casa de los *Dursley*, para desesperación de *Tío Vernon*.
La señora *Figg* ayuda a *Harry* a cargar a *Dudley* de vuelta a casa, denostando contra *Mundungus Fletcher*, que era el que debía vigilar a *Harry*, y que había abandonado su puesto para realizar un buen negocio con unos calderos. Además le cuenta un poco quién es, por qué está donde está, y por qué ha estado obrando como lo ha hecho.
Una vez llegan a casa, y *Tío Vernon* empieza a ponerse morado y a echarle la bronca a *Harry*, llega la primera lechuza, que viene del Ministerio de la Magia: *Harry* ha hecho magia, y por tanto es expulsado de Hogwarts y debe entregar su varita para que la rompan. No está mal para empezar.
La segunda lechuza llega instantes después. Firmada por *Arthur Weasley*, le dice que *Dumbledore* está intentando arreglar el desaguisado y que espere, que bajo ningún concepto abandone la casa de sus tíos y que no entregue su varita para que se la rompan.
Algo más calmado, por fin *Harry* atiende a su tío, que está tomándose bastante bien las cosas dada la situación, y que le hace preguntas sobre lo ocurrido con *Dudley*. Sin embargo, la paz y la tranquilidad duran poco, ya que cuando *Tío Vernon* pregunta que qué demonios son los dementores (a los que, por cierto, llama de todo), la respuesta de que son los guardias de Azkaban viene de labios de... *Tía Petunia*.
Sin tiempo para asimilarlo, una tercera lechuza, procedente del Ministerio de la Magia, informa a *Harry* de que de momento su castigo queda en suspenso y que la decisión se tomará en una audiencia a la que se debe presentar el 12 de Agosto. La cuarta lechuza es de *Sirius*, quien le dice que *Arthur* se lo ha contado todo y que no abandone la casa pase lo que pase.
Desgraciadamente, la cuarta lechuza es demasiado, y dado que *Dudley* ha sufrido un ataque por culpa de *Harry*, ya que los dementores iban a por él, *Tío Vernon* lo echa de casa para que no siga poniendo en peligro a su familia.
Cuando *Harry* ya se teme lo peor, una quinta lechuza llega a casa. Esta vez no es una carta, es un vociferador (howler), y no es para *Harry*. Es para *Tía Petunia*, y sólo contiene una enigmática frase: "*Recuerda mi última, Petunia*". *Petunia* declara que *Harry* se queda, y lo manda a acostar sin responder a ninguna pregunta de este. Y ahora tocaría el capítulo 3, la vanguardia, pero estamos agotando el espacio, y hay que dejar algo para el mes que viene ;)
Toca por tanto analizar un poco el libro (aunque mientras escribo esto todavía no me lo he terminado (al fin y al cabo, sólo he tenido un día para echarle un ojo y escribir esto, y son casi 800 páginas y encima en inglés)), y debo decir que el libro es justo lo que esperaba. De hecho, es DEMASIADO lo que esperaba.
No sé si me explico, es como si la autora dejara de contar lo que ella quiere para pasar a contar lo que la gente quiere leer. *Harry* muy bien podría ser cualquier lector en esta quinta entrega: Empieza deseando saber qué pasa ahora que *Voldemort* está suelto, pero la información le llega con cuentagotas en los momentos específicos. Y sigue en ese plan: En el primer capítulo ya hay muestras de que las cosas han cambiado y hay movida en ciernes con ese ataque de dementores; dado que van a ser siete libros (al menos en principio), ya no queda demasiado tiempo para secretos o sorpresas finales, y tiene que ir agotando el repertorio, de manera que en el segundo capítulo ya tenemos a *Harry* expulsado de Hogwarts, a *Harry* expulsado de casa de sus tíos, y resulta que *Tía Petunia* sabe mucho más de lo que siempre ha reconocido. Y la cosa sigue (pero no quiero avanzaros nada todavía, esperad al mes que viene).



El resultado es que de momento no sé si me está gustando. Quizá sea porque cuando empecé a leerme los libros me esperaba una soberana mierda, y por tanto encontrándome unos libros medianamente amenos la cosa me pareció buena, pero como después de ese cuarto libro todos nos esperamos algo genial, quizá eso haga que este libro nos sepa a poco. También es bastante posible que se le haya pillado el punto a la autora, pues después del tercer y sobre todo cuarto libros ya todos estamos atentos a la mínima, a cualquier pequeño detalle que luego pueda resultar que era un tal y un cual y un esto y un lo otro.
De hecho, es así hasta tal punto, que aunque no he llegado a la parte del libro en la que tiene lugar la famosa muerte de uno de los personajes principales que todos habéis oído comentar, ya estoy completa, total y absolutamente seguro de qué personaje va a ser.
Y lo sé por ciertos comentarios que vienen en el libro.
Pero en fin, sólo voy por la página 139 (principio del capítulo 9, los infortunios de la señora Weasley), esperemos que la cosa mejore o yo me adapte y resulte que este es un gran libro.
Desde luego el título del último capítulo promete mucho (no, no os lo voy a decir, al menos ahora).
Ah, sí, se me olvidaba, en el punto actual, ni ha aparecido *Voldemort*, ni ha muerto nadie, ni *Dumbledore* ha pronunciado las palabras que sirven de entradilla a este artículo (y que son las que vienen en la contraportada del libro).
Eso sí, sí que se ha explicado lo que es la Orden del Fénix (en el capítulo 3 ó 4, si no recuerdo mal).
Nos vemos el mes que viene contando más cosas de este tan deseado quinto libro de HP (de hecho, seguramente le dediquemos más páginas, pues parece que dos no dan para mucho), que ahora ya me he pasado mucho de caracteres, como de costumbre ^_^.

Lázaro Muñoz

ZU WARRIORS

Zu es una región salida de los tiempos míticos de la antigua China llena de brumas y montañas donde guerreros se entrenan para participar en la lucha entre el bien y el mal. En este contexto tiene lugar la historia de **Zu warriors** (**Legend of Zu** en otras versiones). **Legend of Zu** es una película de acción para devorarla con los sentidos más que con el raciocinio. *Onyx*, cuando en la versión original (en sus subtítulos en inglés) se llamaba *Insomnia*. ¿A qué se debe este cambio? Uno de los protagonistas principales, interpretado por *Ekin Cheung*, era el *Rey del Cielo* cuando aquí es *Lobo Azul*. La verdad, con estos nombrecitos es fácil liarse. Pero la historia es simple: *Lobo Azul* se entrena con su maestra *Enigma*, pero son atacados por *Onyx*, un ser a quien también se enfrenta el clan Omei (que envía a *Halcón Rojo*). *Onyx* escapa y se refugia en la Cueva de la Sangre. *Halcón Rojo* es enviado a vigilar la entrada a esta, mientras el Gran Maestro del clan Omei pretende que *Loba de las Nieves* y *Águila Plateada* se fusionen usando el poder de sus espadas. El motivo es conseguir el arma definitiva para derrotar a *Onyx*. Pero algo sale mal y el espíritu de *Águila Plateada* queda encerrado en su espada. Aquí entrará en juego *Lobo Azul*. Y no contaremos nada más, porque como siempre una imagen vale más que mil palabras, así que ir a ver esta gran película. **Zu warriors** se basa en un libro titulado **Shu Sha Qi Xian** y ya fue adaptado en 1983 por *Tsui Hark* bajo el título **Zu: warriors from the magic mountain**. La película nunca llegó a verse en nuestro país pero eso no fue ningún problema para convertirse en una película de culto en festivales. La versión de 1983 comparte personajes pero no actores (sólo *Samo Hung* repite en la nueva versión del 2001). La historia también es diferente y sobre todo la puesta en escena. En 1983 *Tsui Hark* tuvo que recurrir a la animación y a los efectos caseros del cine chino (cuerdas, etc). Veinte años después, *Tsui Hark* ha podido dar rienda suelta a su imaginación gracias a los CGI. El uso del ordenador le ha permitido plasmar el mundo visual y la fantasía de la literatura tradicional china llena de guerreros con increíbles espadas y seres fantásticos. *Tsui Hark* como director, cuya primera película data de 1979. Director de clásicos como **Peking opera blues** u **Once upon a time in China**, o productor de **A better tomorrow** de *John Woo*, es uno de los directores más importantes en China y apodado por algunos como el *Spielberg* de su país. Se ocupa de las coreografías *Yuen Woo Ping*, conocido por **Matrix**, **Tigre y Dragón** y también por dirigir **Druken master** con *Jackie Chan* en 1978. Esta no es la primera vez que ambos colaboran. *Ekin Cheung* (**Storm Riders**, **Tokyo Raiders** o **Young and dangerous**), *Cecilia Cheung* (**Tokyo Raiders** o **Shaolin Soccer**), o *Samo Hung* (de la serie **Martial Law**). Por cierto, este último un tanto irreconocible en su papel de maestro del clan Omei. **Tigre y Dragón** teniendo en cuenta que también en **Zu warriors** actúa *Zhang Ziyi* y las coreografías son de *Yuen Woo Ping*. Aunque la película llegue a nuestras pantallas en el 2003, se rodó en el 2000, cuando todavía no se había estrenado la película de *Ang Lee*. Que *Zhang Ziyi* aparezca en la película (por cierto, su papel es completamente secundario) se debe a que *Tsui Hark* la vio actuar en **El camino a casa** de *Zhang Yimou*, donde hacía una muy buena interpretación que nada tiene que ver con lo que hemos visto en **Tigre y Dragón**, **Zu warriors** o **Hero** (la nueva genial película de *Zhang Yimou* a estrenar en nuestro cines). *Jean Claude Van Damme*), *Tsui Hark* vuelve a mostrarse como lo que es: uno de los visionarios del cine chino y, sin duda, un director de calidad. Si tuviéramos que comparar esta película con **Tigre y Dragón**, se parecen en lo básico, en el tipo de personajes y ese aire ciertamente trágico además de épico que contienen este tipo de leyendas. Por lo demás, el contexto fantástico la hace muy distinta, ya que en Zu se utilizan armas mágicas y los personajes vuelan literalmente. Con **Storm Riders** comparte como interprete a *Ekin Cheung* y buenos efectos por ordenador, pero es una película más típica tanto en su planteamiento como en su desarrollo, carente de la magia de Zu y su preciosismo visual.

Jaime "Thorin" Munuera
Marta "Tinuviel" Munuera

EL MONJE

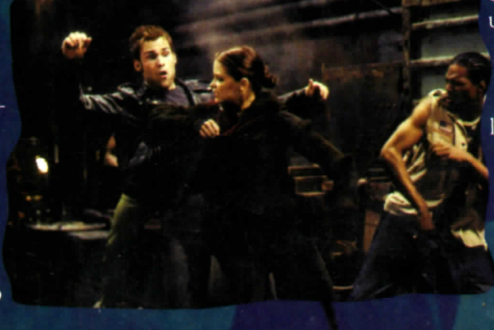
Un poder sin medida requiere un protector sin igual

El 13 de Junio de este año se estrenó en los cines españoles El Monje, película que nos llega gracias a Filmax que, tras éxitos como Mátrix y Tigre y Dragón, no han dudado en apostar por una película que combina las artes marciales milenarias con el desenfreno y la corrupción del mundo occidental actual.

Los inicios

La película está basada en un cómic de estilo *underground* llamado **The Flypaper Press** que fue publicado en Estados Unidos a finales de los años 90 (según cuentan algunos rumores, en breve se podría comercializar en nuestro país) y cuyos autores son *Gotham Chopra* y *Brett Lewis* con dibujo de *Michael Avon Oeming* y *Jason Baumgartner*.

Todo comenzó cuando los productores *Terence Chang* (**Misión Imposible 2, Ana y el Rey, Windtalker**) y *John Woo* (**Cara a cara, Windtalker, Misión Imposible 2**) se enfrentaron a esta historia, apostando a que como película iban a obtener un gran éxito. Según palabras de *Chang*: *"Por lo general no leo muchos cómics, pero este era diferente. Me atrajo especialmente el espíritu de la historia"*. Así, los dos productores eligieron para el papel protagonista de monje a *Chow Yun-Fat*, quien sabría utilizar adecuadamente las directrices del cómic y debido a sus anteriores trabajos en películas como **Tigre y Dragón**, y sería un magnífico monje ya que es un experto en películas de artes marciales que está acostumbrado a este tipo de papeles (sin tener en cuenta el papel que realizó en la serie **Hotel**). Posteriormente, en una cena conjunta de productores y actor principal, expusieron el trabajo a *Ethan Reiff* y *Cyrus Voris* para que realizasen la adaptación del cómic a guión. Este dúo había trabajado conjuntamente en **Hombres de acero, Demon Knight** o **Josh Kirby... Time Warrior** y aceptaron el encargo basándose levemente en la historia original y dotando a la película de un mayor desarrollo pero conservando el espíritu que tanto había gustado a *Chang*.



Con el guión ya en la mano, se presentó al producto *Charles Roven*, quien quedó encantado con el argumento. Ya sólo faltaba encontrar al director, que tras barajar varios nombres fue *Paul Hunter*, quien sólo había trabajado anteriormente realizando algunos videoclips y en publicidad, pero cuyo carácter innovador atrajo a los productores inmediatamente. Así, finalmente, la película fue estrenada en 16 de Abril de este año en Estados Unidos por MGM con el título original de **Bulletproof Monk**, que significa más o menos *"Monje a prueba de balas"*, obteniendo una buena acogida entre el público norteamericano que esperemos que sea equiparada por la española.

Como curiosidad decir que Empire Interactive tiene la intención de lanzar al mercado un videojuego para consolas y PC.

Argumento

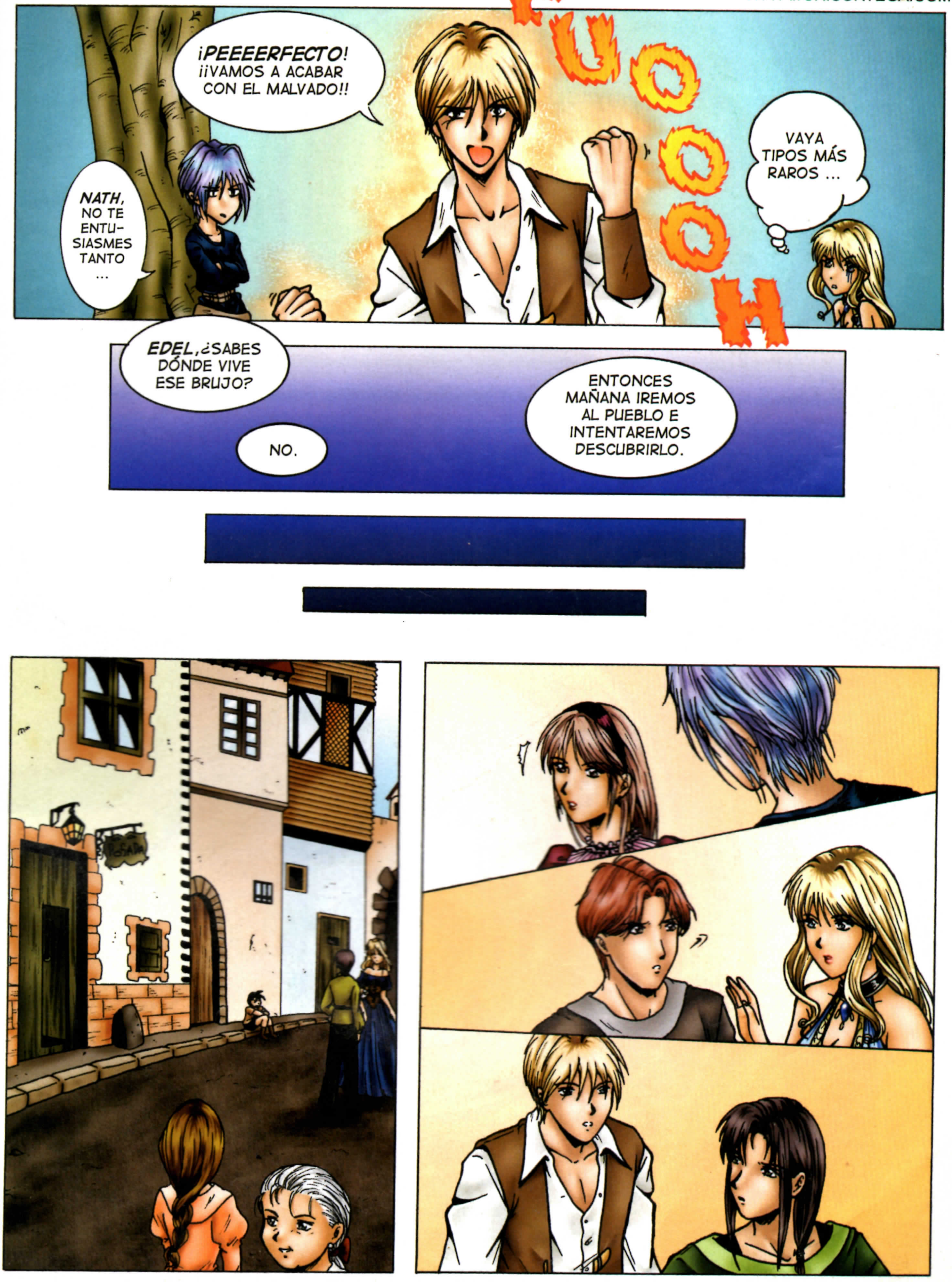
Chow Yun-Fat interpreta a un monje zen maestro de artes marciales que carece de nombre y que se ha encargado durante 60 años de la protección de un antiguo e importante pergamino que guarda un poder sin límite. Pero tras ese tiempo le toca encontrar a un sucesor y enseñarle sus técnicas con las que custodiar el pergamino. El aprendiz, del que hablaba una antigua profecía, resulta ser *Seann William Scott* (**American Pie**), que interpreta a *Kar*, un chico encantador y conocedor de las calles. El monje se encuentra con el civilizado y desconcertante mundo que vivimos, por lo que deberá ser orientado por *Kar* (que decide unirse a él en su misión). La curiosa pareja deben enfrentarse a *Strucker*, un nazi ya conocido por el monje años atrás que desea el pergamino para obtener el gran poder ilimitado que este confiere. Pero cuentan con la ayuda de *Jamie King* (**Pearl Harbour**) que interpreta a *Jade*, conocida también como *Bad Girl*, una chica misteriosa y muy atractiva. Así el Monje sin nombre ayudado por *Kar* y la chica deberá proteger el pergamino para evitar que caiga en las manos del maestro *Strucker* (interpretado por *Karl Roden*) y de su nieta *Nina*. Y para esto deberán aplicar los conocimientos de artes marciales con las típicas escenas de pelea y acción que tanto gustan a los expertos en este tipo de películas.

Nos encontramos con una película de argumento sencillo y poca profundidad, pero cuyos magníficos efectos especiales, impresionantes peleas e increíbles escenarios dotan a la película de un interés que en realidad no va mucho más allá de la acción y de ver a *Chow Yun-Fat* hipnotizando al espectador con sus golpes. Todo ello aderezado con toques de humor, un poco de romanticismo y mucha, mucha acción.

Eva Evrard

¡¡SI NO LE DETIENE ALGUIEN SEGUIRÁ MATANDO SIN PIEDAD!! ¡¡NO PUEDO CONSENTIRLO!!
ENTONCES NO TE PREOCUPES. NOSOTROS TE AYUDAREMOS.
¿VERDAD, DHAY?
...
¿DHAY?
SEGURAMENTE ESE BRUJO SEA EL QUE BUSCAMOS. SACRIFICARÁ A LA GENTE PARA ALIMENTAR A LA ESPADA.
MIS PADRES TAMBIÉN FUERON ASESINADOS POR UN TIPO SIN ESCRÚPULOS COMO ESE... COMPRENDO COMO TE SIENTES.
PUEDES CONTAR CONMIGO.

© 2002 CRIS ORTEGA



CONTINUARÁ

OPERACIÓN FRIKI

Bueno, finalmente hemos cerrado las votaciones, la recepción de letras, todo lo referente a OF1, y desde aquí, primero, me gustaría daros las gracias a todos los que habéis participado de alguna forma con vuestros votos, vuestras letras y comentarios.

Una vez contados los votos de las canciones, reunidos las chicas ganadoras con la gente de Orange Music y de Minami, el repertorio del disco quedará como sigue:

1.LA TESIS DE UN ÁNGEL CRUEL -Zankoku na tenshi no thesis- Tema de apertura de "Neon Genesis Evangelion"
2.ESE CHICO -Aitsu-
Tema de apertura de "Kotobuki Ran Super Gals!"
3.¿NO LO VES? -Don't You See-
Segundo tema de cierre de "Dragon Ball GT"
4.FLORECEN LOS CEREZOS -Sakura Saku-
Tema de apertura de "Love Hina"
5.NO ESTÁS SOLO -Yubiwa-
Tema de cierre de la película "Escaflowne, una chica en Gaea"
6.THE REAL FOLK BLUES -El blues de los amigos verdaderos-
Tema de cierre de "Cowboy Bebop"
7.UN TERCIO DE PURO AMOR -1/3 no junjou na kanjou-
tema de cierre de "Rouronin Kenshin"
8.A VECES -Toki ni ai wa-
tema de cierre de la película "Utena, la chica revolucionaria"
9.MIS PECAS -Sobakasu-
tema de apertura de "Rouronin Kenshin"
10.PLATINO -Platina-
segundo tema de apertura de "Card Captor Sakura"
11.¿NO SERÍA MEJOR? -Suteki da ne-
Tema principal de videojuego "Final Fantasy X"12.TODOS JUNTOS -Get Along-
tema de apertura de "Slayers"

Este es el orden en el que, aproximadamente, aparecerán en el disco, disco, que por cierto, tendrá el título de "Konnichiwa", ya que esta ha sido la opción más votada por todos vosotros. No es el orden de las canciones más votadas, sino uno de estilo, que alterne medios tiempos, canciones rápidas, rock, balada, etc, para hacerlo más ameno. De algunas canciones ya habéis podido escuchar un previo en distintos CDs de la revista, pero ojo, que eso eran previos, y no versiones definitivas. Además, quizá haya alguna sorpresilla de última hora.

¿Y el nombre?, bueno, pues en este apartado, la discusión ha quedado fuera de toda duda, ya que, con mucha diferencia, "Charm" ha superado a todos los demás. Aquella idea de un lector, que nos propuso rendir un velado homenaje al trío de la película "Perfect Blue", mezclando con el significado "encanto, atractivo", junto a algunos otros comentarios vuestros.

Sigamos con el disco: los músicos ya están preparando las bases y Charm! estarán en los estudios None de Madrid entre el 6 y el 18 de julio, grabando sus voces. El disco se grabará en ambos idiomas, español y japonés; eso es algo que hemos aprendido de las actuaciones que han tenido ante el público. A vosotros os parecía simpático oír las canciones en español, pero, conforme avanzaba en concierto, pedíais más y más canciones en japonés. En la fase posterior de producción, decidiremos el idioma de cada una de ellas.

Por otra parte, hemos invitado a todos los finalistas de Operación Friki a que incluyan voces en el disco, algo que suponemos que algunos de ellos aceptarán. También grabaremos algunas canciones sorpresa, que ya os revelaremos, para incluirlas como bonus-track en el álbum, y en el libreto incluiremos todas las letras del disco, para que podáis cantarlas y aprenderlas con tranquilidad. Para ilustrar el disco, no sólo hemos hecho un par de sesiones fotográficas con *Marta, Pilar* y *Lidia*, sino que hemos invitado a algunos de nuestros amigos dibujantes a que realicen una ilustración sobre las Charm! para incluirla en el libreto. Ya han confirmado que participarán *Ken Niimura, Studio Kôsen, Cris Ortega, Rafa del Río, Son Ape, Mariam, Laura Ruiz,* y esperamos alguna que otra incorporación de última hora (estamos hablando en estos momentos con Nacho Fernández y David Ramírez).

En breve también os comentaremos el mail y la dirección de la página web oficial del grupo, que estará dirigido por *Thais Martínez*, que también es la co-presidenta de su club de fans, en esta foto la podéis ver junto a *Pilar* y *Marta*, camino del Salón del Cómic de Barcelona (es que a pesar de cantar muy bien, siguen siendo de un friki...).

Durante el mes de septiembre, daremos los últimos detalles de producción, entre los que podemos confirmaros ya que nuestro amigo *DJ Matei* realizará un megamix para incluirlo en el disco, titulado "Konnichiwa Mix" y entraremos en fábrica para tener el disco preparado y terminado a mediados del mes de octubre, para poder presentarlo ante todos vosotros en una actuación que realizarán las Charm!, dentro de las actividades del Salón del Manga de este año en L'Hospitalet (Barcelona) y en el ExpoCómic de Madrid.

OF2

Como ya dijimos, está confirmada la realización de Operación Friki 2, y en breve os ofreceremos las normas y condiciones de participación. Pero de momento ya podéis ir practicando o buscando el medio de grabar vuestras versiones para enviárnoslas.

Seguiremos informando.

Friki Martin

PASATIEMPOS

AGUDEZA VISUAL.

De entre todos estos Dhalsim, sólo hay uno que sea el verdadero. ¿Adivinas cuál?

Solución: El 1

SOPA DE LETRAS

Ah, qué pronto nos olvidamos de los viejos amigos... ¿Serías capaz de rebuscar dentro de este mogollón de letras y encontrar a los doce personajes que aparecían en la primera entrega del videojuego Street Fighter 2? Pista: Uno se llama Ryu.

H	I	N	T	W	M	E	Q	I	E	U	M	J	U	N	V	Y	N	J	N
L	D	C	H	C	C	D	O	L	B	K	T	J	N	N	Y	J	G	S	O
O	E	F	T	Y	Z	H	B	N	N	S	I	H	K	Q	E	Y	D	W	S
M	G	P	J	S	Z	O	M	U	O	S	O	J	K	X	S	W	P	T	I
G	F	W	G	G	C	N	U	H	W	H	O	V	S	C	I	I	Z	G	B
I	E	K	L	J	H	D	K	C	R	I	U	A	V	G	B	I	P	Y	R
H	G	M	R	A	F	A	D	I	J	L	Z	O	X	I	X	H	L	A	M
N	O	J	I	L	L	Y	X	T	L	J	R	Y	Y	C	G	Z	V	V	D
O	U	E	P	T	G	J	B	I	W	O	B	Z	T	L	O	F	E	P	T
V	E	G	A	W	U	X	R	A	X	N	A	Y	F	G	N	V	B	P	J
D	Y	D	N	O	I	H	C	S	V	N	E	Z	X	H	T	X	F	M	U
U	G	J	H	S	L	K	C	R	G	G	W	Q	J	B	G	A	I	Y	S
U	N	U	E	L	E	P	V	I	N	J	K	D	B	T	A	S	G	H	E
V	Y	P	Z	L	I	A	E	F	I	Y	N	X	E	C	L	L	J	A	Y
Q	C	L	B	K	F	F	Q	A	R	Y	U	O	R	A	Y	G	R	M	S
F	Q	O	W	L	K	J	U	Z	Y	H	U	Z	H	A	C	K	I	O	S
Y	H	R	S	D	A	N	V	E	L	X	Y	D	A	I	B	F	K	T	G
G	M	J	X	X	H	N	T	K	M	D	E	O	X	O	E	F	E	H	P
K	Q	K	A	W	B	N	C	P	E	X	G	L	L	M	L	N	P	C	I
S	Y	W	D	G	J	K	D	A	Q	N	N	P	D	K	H	B	J	T	C

correo

¡Konnichiwa queridos otakus! ¿Qué tal van las vacaciones? A mí bastante bien, pero lástima que sean tan cortas, ¿*nyo*?. El verano pasa volando pero mes a mes seguimos en la mejor revista de manga-nime del país, en **Minami** (y no, no es peloteo ;). Y también con la sección de correo más refrescante de todas (con un correero con aspiraciones a ser el número uno del país, qué fe que tengo xD). Gracias por todas las cartas de apoyo que nos llegan a la redacción, ¡seguid así! Un abrazo bien grande y vamos ya con el correo del mes... ^_^!

CORREO

Ana María Machín. Hola *Ana*, ¿qué tal va el verano? Así que tienes 25 años y eres fan de **Los Caballeros del Zodíaco**, ¿no? (mítica serie donde las haya, incluso yo la veía cuando era chiquitajo). Sobre lo que nos preguntas de si ha salido algún DVD de la serie a la venta o no. Vamos a ver, según tengo entendido (y si mis fuentes son fiables... _ U) por aquí nunca ha salido ningún DVD legal sobre el tema. Sin embargo, hay rumores sobre que piensan sacar la serie en un futuro no muy lejano.

Aurora Garcés. Nos comentas que te gustaría que hubiera más imágenes de chicos en el CD de la revista. Vaya, que te gustaría que hubiera más *wallpapers* (así es como se llaman los que no conocen su propio idioma al *fondo de escritorio* del ordenador, qué nombre más feo) de chicos japos, manga o de alguna serie anime (¿han de ser guapos o vale algún "cuñao" a lo nipón?). Entiendo tu postura y la de muchas otras chicas que nos pedís lo mismo, que también tenéis derecho a alegraros la vista de vez en cuando, ¿no? (bueno, las *fans* de *Lázaro-sama* ya nos pidieron en su momento que pusiéramos un póster suyo en la revista xD, no, si son capaces de pedir que además salga desnudo xDD). Pues eso, que aquí dejo constancia de lo que nos pides (*NdL: Hacemos lo que podemos, pero hay un hecho innegable: La mayoría de los de Minami somos chicos. Muchas veces alguien se ha comprometido a conseguir imágenes de chicos para poner, pero lo dejan al poco tiempo. Y yo por mi parte ya usé todas las imágenes (las pocas) que tenía en el especial yaoi*). También nos comentas que te gustó mucho el doblaje en gallego de **Dragon Ball**, pero que no te gustó nada el que hicieron en español. Bueno, el tema del doblaje de series es muy importante ya que influencia mucho a la hora de que nos guste un personaje o no. Yo la serie la vi en catalán y también vi algunos episodios en valenciano y en el idioma nacional. Y la verdad es que hay muchas diferencias en cuanto al doblaje (no te digo ya en cuanto a la serie original en japonés) de muchos personajes. No es lo mismo escuchar a *Krilin* con una voz como la de un machote y luego escuchar otros doblajes que se han hecho de él y que precisamente no parece un camionero... (*NdL: Yo he oído la serie en todos los doblajes autonómicos, y por supuesto en el español nacional, y creo que el mejor doblaje efectivamente es el gallego. Eso sí, no has visto* ***DB*** *hasta que no la has visto en vasco, la virgen qué miedo, ¡parece que te van a pegar!*). ¡Ah! Y por último decirte que el manga de **Ayashi no Ceres** ya salió a la venta en español hace tiempo y que seguro que lo encuentras ^_^.

Olga Díaz

Ismael Domínguez. Así que estás indignado con el artículo que hizo *Aleix Ibars* sobre **Evangelion**. Bueno, vamos a ver, la serie siempre ha sido muy criticada pero al fin y al cabo gusta a la mayoría (sí, a mí me gusta; es un poco retorcida pero está muy bien (*NdL: ¿A la mayoría, estás seguro de eso? Porque yo estoy convencido de que es al contrario. Por cierto, dado que el artículo ponía la serie mucho mejor de lo que objetivamente se merece, imagino que el amigo* Ismael *a lo que se refiere es precisamente al contrapunto que hice para que la peña no se pensara que dicha serie es más de lo que en realidad es*)). Y en cuanto a lo que algunos redactores opinamos, sólo se tratan de críticas constructivas sobre lo que nosotros consideramos sobre la serie; qué nos gusta y qué no de esta (yo mismo también he recibido críticas sobre la sección ^_^U; no, no diré quién ha sido... jojojo). Y nada, que a mi parecer la serie no es mala; es más, comparto tu opinión de que una serie buena no es aquella con un dibujo excepcional, ni con disparos, muertos ni nada de lo que nos pones en la carta. Y lo que *Aleix* ha hecho es comentar la serie desde un punto de vista muy suyo (al fin y al cabo la serie puede transmitirnos diferentes sensaciones a cada uno de nosotros, ¿no?). El éxito de una serie ya puede que venga por el argumento de esta o por la fama que tenga (es el caso de series como **ShinChan**, que a pesar de no tener un dibujo muy bueno te partes de risa; bueno, hay quien no se parte... xD). Veo que recuerdas muy bien lo de *MUETE*, xDD. Desde aquí tus saludos a *Ken Niimura* y a toda la fantástica y maravillosa redacción de Minami, cómo no.

Hasta aquí la sección de correo de este caluroso mes. Espero que hayáis disfrutado de las mejores vacaciones y os hayáis puesto morenit@s (góticos o vampiros abstenerse). Me gustaría que en futuras cartas que enviéis comentarais sobre cómo os han ido las vacaciones, qué mangas o animes os gustan más, sugerencias para la revista, dudas, preguntas, o cualquier cosa que queráis explicarnos y que sea interesante (no, lo siento, la vida de la almeja de playa o la del cangrejo ermitaño no nos sirve xD (*NdL: A mí sí, considero mucho más interesante el ciclo vital de estos animalejos que, por ejemplo, truños como Pesangelion (sí, estoy echando más leña al fuego, ¿se nota mucho ^_^?*)). La carta más original la responderé yo personalmente, ale ^_~. Este mes no he puesto ningún dibujo, cuando me salga alguno en condiciones lo veréis por aquí en algún lugar de la revista ^_^U. Cuidaos mucho y disfrutad. Os quiere vuestro correero *otaku* favorito ^_~.

Argo

MISIVAS BREVES

Laura Trujillo

A Silvia Chedas. Hola *Silvia*, felicidades algo atrasadas (siento que la carta no me llegara antes). *Pucca* es muy popular, ¿no? Bueno, yo lo único que sé es que es un producto chino y que lo veo en todas partes... (*Nota de Argo*: "A veces veo a *Pucca*..."). Miraré de hacer un hueco a los dibujos que nos mandas, pero intenta pasarlos a tinta, que luego cuando los pasamos a la revista no se ven casi, ¿vale?

A Milagros Blanco. Pues sí, hay videojuegos de **Love Hina**, te recomiendo uno que hay para *GBAdvance* pero que desgraciadamente creo que no ha llegado todavía a España, Y sí, la *Dreamcast* es una consola ^_^U. En cuanto al juego de **Orphen** no te puedo decir el precio exacto porque puede llegar a variar según donde lo compres. Pero sí, te lo recomiendo si eres una fan de la magia y de los hechiceros como él.

A Olga Díaz (Misao). Me alegro de que por fin te hayas animado a escribirnos, ¡bienvenida! Lo mismo va para quien no lo haya hecho, a ver si os animáis y nos escribís cuatro líneas (o las que queráis ^_~). En cuanto a las películas de **Detective Conan** de momento no hay una fecha exacta pero en Japón ya han sacado unas 7 películas de la serie y más de 3 OVAs, así que cuando lleguen aquí tendremos a nuestro joven *Edogawa* para rato.

A Jesús Ureña. Chiquillo, que nos has enviado una foto recortada de un jamón ibérico (además de calidad, de reserva y todo). Vamos a ver, la próxima vez envíanos uno de verdad que no creo que llegue para todos con este; y de paso que sea comestible xD. Un abrazo de tu parte a las guapísimas ganadoras de *Operación Friki*; a *Lidia*, *Pilar* y *Marta*. Y otro de la mía, en especial a *Pili*, que tuve la suerte de conocerla en persona ^_^!

A Manu García. Así que eres *H. Porreta*, ¿no? Curioso apodo. Hay más partes de **Evangelion**; bueno, tienes el **Death and Rebirth** que es una pasada y seguro que si la serie te gusta te encantará. ¿Parodias *hentai* de **Love Hina**? Pues sí, me han comentado que las hay, pero que no tienen el mismo nombre que la serie original (cosa de los derechos de autor, ya sabes). Así que las puedes encontrar bajo nombres como **Love Shino** o **Nabu Rina**; o un sinfín de nombres que se parecen al de la serie *shonen*. Vaya, así que también quieres una foto de *Lázaro* y querías decirle que es un gran tipo y que te gustan sus artículos. Pues nada, apuntado, lo de la foto espérate mejor al póster xD (*NdL. No, si al final me veo poniendo de póster una foto mía de estudio en plan guaperas dedicada a todos los lectores de Minami XDD*). Anímate y vente al salón del manga de Barcelona, muchos de nosotros os esperamos allí (aunque no creo que nadie me reconozca, pero bueno). Y sobre *Operación Friki* 2, esperemos a ver el éxito que tiene el CD (como ya dije en el último número, está previsto montar algo parecido a *Hotel Glam* con los redactores de **Minami**).

A Laura Trujillo. Las tramas se utilizan principalmente para hacer los fondos de las viñetas de algunos mangas. Existen tramas de diversos tipos, para dar sombras, resaltar más a los personajes, simular efectos o movimientos, etc. No son muy difíciles de conseguir en España, pero sí algo caras. Y no, en la página 50 del número 31 *Lázaro* no insulta ni se mete con *Rowling* de mala manera, la frase se puede interpretar de muchas maneras. Yo mismo digo muchas veces que a algunos autores de series se les va la perola (también llamada olla en según qué casos) en sus obras o con sus guiones, véase como ejemplo **Excel Saga**, xD

A Cristina Expósito. Hola majísima, ¿así que te gusta dibujar, los mangas y los videojuegos? Es la combinación perfecta para ser una buena otaku, sigue así. Veo algo difícil que le puedas mandar una carta a la autora de **Kamikaze Kaitou Jeanne**, más que nada porque no conozco su dirección, pero quizá haya algo por la red para que puedas contactar con ella de alguna manera. **KKJ** se va a emitir (si no se está emitiendo ya) en el *K3*, un canal autonómico (sí, qué coincidencia que hayan tantas *K*, ¿no?). Así que si tienes el canal podrás disfrutar de una de tus series favoritas. Y el manga de **DiGi Charat** consta de 4 tomos que ya salieron a la venta. Gracias por felicitarnos por la revista y por animarte a escribirnos, ¡bienvenida!. ¡Ah! El dibujo es precioso ;)

A Yolanda Nascimiento. Hola *Yoi*, ¿a ti también te gusta *Luis Royo*? Es uno de los mejores dibujantes del país, dibuja muy muy bien. Bueno, veo que también te gusta la saga de **Lodoss** (una de mis favoritas). Dejo aquí tus saludos para todos tus coleguillas y a ver si nos mandas el cómic del que nos hablas en la carta. ¡Un saludo!

Yolanda Yoi

SE BUSCA

Busco a alguien que me venda o cambie el **tomo 13** (Vol. I) de **Detective Conan**, es muy importante para mí. También vendo o cambio los vídeos de **Lain**. Escribidme a:
María Carrasco Pérez
C/ Virgen de la Oliva nº 7 Portal B, 7ª A CP: 41011 Sevilla.
E-mail: su_sy@hotmail.com

Milagros Blanco

CONTACTOS

Ana María Machín
E-mail: unagladiadora@hotmail.com
Hola, soy una chica de 25 años y me gustaría intercambiar opiniones con gente de mi edad. Mis series favoritas son: Las Caballeros del Zodíaco, Sailor Moon, Ranma ½, Slayers, Marmalade Boy, Candy Candy, Fushigi Yuugi, Ceres y Escaflowne.

Juan Mil
E-mail: juanmil2003@yahoo.es
Hola, soy un otaku de 24 años y me gustaría contactar con cualquier persona amante de los mangas, OVAs, animes, etc., de cualquier edad. Prometo responder a todos. Mis mangas favoritos son: Campeones, Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco... ¡Me gustan todos!

Iris Hernández Rodríguez
C/ Sant Francesc de Paula nº 6
CP: 17600 Figueras (Gerona)
Tengo 14 años y mis series favoritas son: CCSakura, Kenshin, Fushigi Yuugi, Detective Conan, Sailor Moon, Love Hina, Ranma ½ y muchas más. Me gustaría escribirme con gente de 13 a 18 años. Y si además le gusta Harry Potter y quiere intercambiar material muchísimo mejor. Prometo contestar.

Dani Gómez
E-mail: laertes81@hotmail.com
¡Hola! Soy un chico de 21 años al que le gustaría conocer gente de cualquier edad a la que le guste el mundillo del manganime. Mis animes/mangas preferidos son: Excel Saga, Urusei Yatsura (Lum), Dash Kappei y muchos más. ¡Prometo contestar!

Juan José Mesa Hernández
C/ Estany de la Magarola 5-7 1º 2ª
CP: 08820 El Prat de Llobregat (Barcelona)
Soy un chico de 17 años que quiere conocer gente aficionada al manga. Me gusta Sailor Moon, Dual!, Evangelion, Ranma ½, Orphen, etc.

Daniel Díaz Pérez
C/ Estany de la Magarola 27-29 1º 3ª
CP: 08820 El Prat de Llobregat (Barcelona)
Tengo 17 años y me gustaría conocer gente de cualquier edad. Me gusta Detective Conan, Ranma ½, Evangelion, Orphen, etc. Prometo contestar a todas las cartas.

Ismael Domínguez Padilla
C/ Jacinto Verdaguer 7, piso 6 A
CP: 29002 Málaga

Laia Guitart

Cristina Expósito

Tengo 17 años y mis anime favoritos son Slayers, Detective Conan, Lum, Excel Saga, la trilogía de Digimon y en especial Evangelion, las obras de Clamp Gainax y Wataru Yoshizumi.

Yolanda Nascimiento Vega (Yol)
C/ El cruce nº 4 3-A
CP: 33424 Posada de Llanera (Asturias)
Tengo 16 años y me encanta dibujar, escuchar Black Metal y Death Metal, y jugar a Rol, entre otras cosas. Mis series favoritas son: Evangelion, Ogre Slayer, Kenshins, Lodoss War, etc. Mi dibujante preferido es Luis Royo.

Y ésta es la dirección para que mandéis el correo:

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com

Bárbara (Minami), Carlos (Tatsuya) y César (Kazuya) son amigos de toda la vida: Son vecinos, los tres van al mismo instituto y los tres forman parte de un triángulo amoroso. Carlos siempre ha sido valiente, inteligente... y también muy vago. Por el contrario César, su hermano gemelo, es popular, hace siempre lo que debe y se le dan muy bien los deportes y los estudios, además de ser la gran estrella del equipo de béisbol del instituto...

¿A quién preferirá Bárbara, por la que luchan estos dos hermanos?

Sin embargo, en la serie hay mucho más, y es que Bateadores (Touch) es uno de esos títulos míticos que se ganan a pulso su fama. Así, no faltarán las lágrimas y las risas, la deportividad y la lucha, el triunfo y el fracaso, el amor y el odio, en la que es, seguramente, la mejor serie de Mitsuru Adachi sobre el béisbol, la juventud, el amor y, en general, la vida.

Contenidos

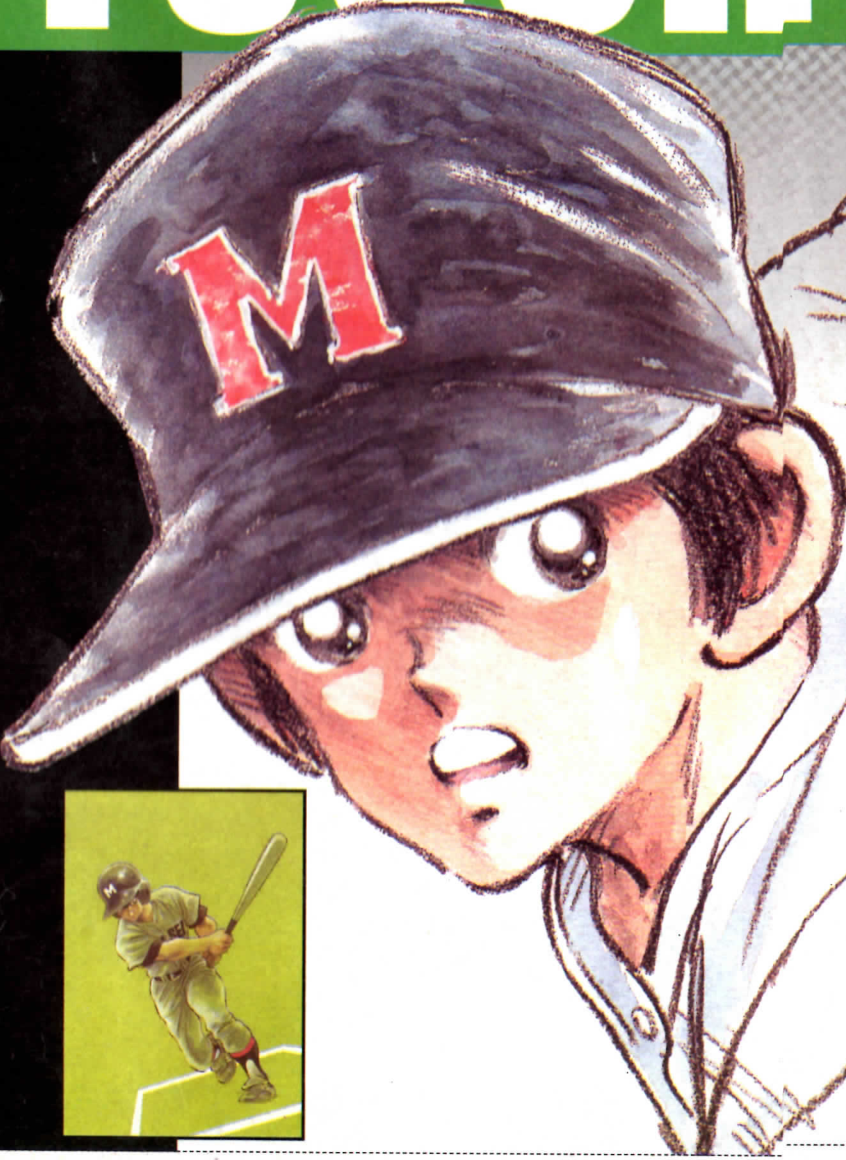
Minami

TOUCH

Minami

VHS

TOUCH

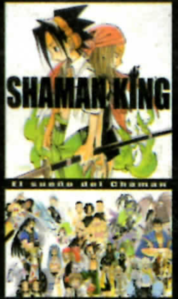


Cada 500 años, los chamanes de todo el mundo miden sus poderes en el grandioso Torneo de los Chamanes. Ese momento ha llegado de nuevo, y Yoh Asakura, un joven chamán de tan sólo 13 años de edad, es uno de los aspirantes al trono de rey de los chamanes.

Pero Yoh no estará solo, sino que poco a poco irá recogiendo tanto amigos como enemigos, aunque el más peligroso de todos ellos es Hao, el antepasado de nuestro joven protagonista... ¿Podrán Yoh y todos sus amigos detener los maquiavélicos planes de Hao y poder proseguir así el curso normal del Torneo de los Chamanes?

Contenidos

Minami



SHAMAN KING

Minami

VHS

El sueño del Chaman

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Co[illegible]llá de Llobregat (Barcelona)

O b[illegible] envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También p[illegible]edes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

DO LO QUE TE GUSTA EN TU MÓVIL

¡¡NUEVOS Y MEJORES!!

www.tu-logo.com

¡AHORA A TRAVÉS DE SMS!!

...IOS A... VÁLIDOS ...A TODOS LOS ...ÓVILES

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO12** (espacio) marca del móvil (espacio) código del tono

Ej: tono12 motorola 1850

1850	...hania Twain / Ka Chin
1714	BSO El Señor de los anillos / The Uruk Hai
1441	Rage Against the machine / The Matrix
1402	Smash mouth / Shrek BSO
381	John Williams / Indiana Jones
380	John Williams / Harry Potter BSO
1296	Chad and Josey / Spiderman
1221	Najwajean(guerreros) / Human Monkeys
1134	BSO / E.T.
833	Mancini / pantera Rosa
799	Defcon dos / El dia de la bestia
714	El Fary (Torrente) / Apatrullando la ciudad
716	Jarabe de palo / A lo loco (Milagro P.Tinto)
1545	Simpsons BSO / Rasca y Pica
1538	**Shinchan BSO / Shinchan**
1384	Simpsons / The Simpsons
1379	Gadget / El inspector Gadget
1053	South Park / Uncle Fucker
1746	Not gonna get us / TATU
1655	Morenita / Upa dance
1747	No me llames iluso /La cabra mecanica
1568	Die another day /Madonna
1674	Skater boy / Avril Lavigne
1106	Get the party started / Pink
1733	Hombres / Fangoria
1376	James Bond BSO / Moby
1727	Beautiful / Christina Aguilera
1732	Angila / DJ Marta
1749	Sambame / Upa Dance
271	Friends're friends / Anuncio Estrella Damm
806	Oando, gando, gando / Anuncio Heineken
836	Wassup / Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl / Fundación Tony Manero
1662	Las muñecas de famosa / Anuncio TV
829	No nos moverán / Verano azul

LOGOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2** (espacio) código del logo

o

llamando al

906 032 884

Ej: logo2 16219

16219	16218	16215
16225	16222	16188
16223	16224	16169
16212	16211	16109
16200	16226	16214
06013	06419	06205
16167	16131	16103
06395	16172	16183
16165	16127	06006
16152	16134	06157
16164	16148	06372
16163	16129	06431
16138	06468	16206
16150	16158	16198
16143	16156	16204
16149	06469	06471
16115	16125	16126
16101	16112	16143
16105	16207	16149
06069	16175	16195
16108	16162	16210
16124	16159	16155
16115	16180	16196
16193	16208	16132
16161	50144	06204
06464	06059	06058

TONOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2** (espacio) código del tono

o

llamando al

906 032 884

Ej: tono2 71000

71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71005	Tobira wo akete / Cardcaptor sakura
71007	Chrono Trigger/Millenial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71006	Sakura / Cardcaptor
71024	Rhythm emotion / Gundam wing
71015	Zankoku na tenshi no.../ Evangelion
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuugi/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I'm a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain
71071	Memories / Final Fantasy Tactics
71076	Boss / Final Fantasy VII
71063	Melodies of life / Final Fantasy IX
71013	Evangelion / Misato Theme
71038	Marmalade boy / Egao ni aitai
71014	Evangelion / Thanatos if I cant...
71032	Macross Plus / Voices
71033	Macross / Ai Oboeteimasu ka
71034	Magic knight rayearth / Yuzurenai negai
71035	Manga / Dragon Ball
71044	Sailor Moon / Alan flute / Sailor Moon
71041	Ramma 1.2 / Omoide ga Ippai
71058	Akazukin chacha / Chacha ni omakase
71054	X / X2
71065	Final Fantasy / Prelude
71072	Final fantasy Tactics / Shop
71056	Ding Dong / Ding Dong
71049	Tenchi muyo / I'm a pioneer
71046	Sailor Moon / Otome no policy
71090	Final Fantasy VIII / Odeka ke chocobo
71089	Final Fantasy VI / Shadow kun
71086	Final Fantasy VIII / Balamb Garden
71079	Final Fantasy VII / Cid
71081	Final Fantasy VII / Jenova
71042	Rurouni kenshin / 13 no junjoi na kanjou
71064	Manga / Arale
71066	Final Fantasy X / To Zanarkand
71069	Final Fantasy IX / Hildagaldy

MENSAJES ANIMADOS

€0,90+IVA/sms. Válido para Nokia: 3210,3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410. Precio: 0,90€ + IVA

Envía un sms al **5410** con la clave **ANIMA8**(espacio) y la categoría elegida.

¡Recibirás divertidos sms animados para enviar a tus amigos!

Las categorías son:

AMOR ó VARIOS

ej: ANIMA8 AMOR

ej: ANIMA8 VARIOS

Envía **MANGA** al **5077** y sigue las instrucciones:

1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick.
ej: manga chihiro
YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES
2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista
3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick
(si quieres darte de baja envia: manga (espacio) stop)

...ONOS y LOGOS al 5099 válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung y Trium compatibles.Precio del mensaje € 0,90 + IVA. **CHAT (al 5077)**: Válido para todos los m...iles y compañías.MOVISTAR, VODAFONE y AMENA ...recio: movistar: 0,90 euros + IVA; VODAFONE y AMENA: 1,20 euros + IVA. 7788: precio 0,90 euros + IVA y válido para todos los moviles y todas las compa...ías ...ntificador(9060) máx./min.: 1,06€ r.f. y 1,35€ r.m. Apdo.Correos 36422 - 28080 Madrid. Mayores de 18 años ...utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dic... ...s, envía un ... ...n tu número de móvil a servic...obajas@bigfoot.com

NEON GENESIS
EVANGELION
DEATH & REBIRTH
EVANGELION: DEATH & REBIRTH
Tienes el DVD
Te falta la guía.
Consíguela en
Animedia
GRATIS
con el número 7
JAPAN ANIME MAGAZINE
Animedia
アニメディア
REVISTA DE ANIME JAPONÉS
Guía Evangelion
INCLUYE CD-ROM
POR SÓLO
2'99 €
NÚMERO 7
RESEÑAS
ABENOBASHI MAHO
SHOUTENGAI
¡GAINAX AL ATAQUE!
AVANCES
B't X
MASAMI KURUMADA
VUELVE A LA LUCHA
Y ADEMÁS...
REVIVAL EN JAPÓN Y EDICIÓN DE LAS PELÍCULAS EN ESPAÑA
NEON GENESIS
EVANGELIO
NOTICIAS - MONDO FREAK - ARTBOOKS - VIDEOJUEGOS - Y MUCH
NOT FOR SALE - PROMOTIONAL USE ONLY
GUÍA OFICIAL
EVANGELION: DEATH
EVANGELION: REBIRTH
GAINAX
Death & Rebirth
y Animedia, una
mezcla explosiva
Más información en www.aresinf.com
©1997 GAINAX / EVA Production COMMITTEE